ARCADE - DREAMCAST - GAME BOY ADVANCE - GAMECUBE
NEO GEO - PC - PSONE - PLAYSTATION 2 - XBOX

INCLUYE UN CD-ROM DE REGALO PARA PC

Nº12 4,80€

GAMES TECH

REVISTA DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS

¡DOBLE PÓSTER DE UNLIMITED SAGA Y PN03 EN EL INTERIOR!

DOSSIER

SONIC™ TEAM

UN HOMENAJE A UN GRAN GRUPO DE PROGRAMACIÓN

REPORTAJE

EVOLUTION' 2003

VUELVE UN CLÁSICO

OUT RUN 2

NOVEDADES

WINNING ELEVEN 7 (PES 3)
SUPER ROBOT TAISEN D
HANJUKU HERO VS 3D
PRODUCT NUMBER 3
MEGAMAN X 7
DINO CRISIS 3

PREVIEWS

SAMURAI SPIRITS ZERO
SPECTRAL SOULS
BREAKDOWN

UNLIMITED SAGA

POR FIN NOS LLEGA LA ÚLTIMA ENTREGA DE LA SAGA DE SQUARE-ENIX

00012
8 414090 202817

WWW.SINFINDEJUEGOS.COM

JUEGOS JAVA, LOGOS, TONOS, POLIFONICOS,... LO TENEMOS TODO PARA TU MOVIL

moviljuegos

este es solo el TOP DE VIDEOJUEGOS...hay muchos mas en nuestra pagina web ¿a que esperas?

ZAPPER 11150	SPEED CH. 11161	FOOTRIX 107689	MINI BALL 111585	M-FUTBOL 111582	M-HOCKEY 111583	MOBIBALL 111584	CRICKET 110426	BOXEO 107729	WAX 107686	CHALLENGE 111598	WINTERW. 110070	WOOLYWO. 110079
SPACE E. 107154	JAM 107687	JET RIDER 107158	HELICAB 111660	INFINIX 111576	TANK WARS 107152	LEY. NIAM 111552	ALIEN AT. 111557	FORTUNE K. 111551	PASTOR 111553	SIRENA 110499	TR.VERANO 107153	SPACEIN 111554
FROG GANG 111571	MATCH'EM 107155	MANEUVER 107156	JUNGLE 111579	JUGLAR 107157	HIT TONE 111575	CUBE 111572	GEMJAM 111659	BETRIS 111561	BUBBLE 107688	DICE 107692	MATCH 107732	DEALER 111559
GECKO G 110307	SEA RESCUE 107151	CHOPPER 107730	HEARTS 111574	CUPIDO 110498	CERVEZA 111560	DEVIL'S S 111568	B-MAN 107159					

ENVÍA UN SMS CON EL TEXTO...... **PJ27** SEGUIDO DE ESPACIO Y EL CÓDIGO DE TU VIDEOJUEGO AL **7494**

Si dudas estamos en juegos@sinfindejuegos.com

fotos-fondos de pantalla

envía **WAP27** seguido de espacio y el código de tu fotofondo al **7494**

35478	35538	35530	35529	35532	35534	35540	35537	35535	35533	35528	35525	35536
35484	35485	35440	35499	35489	35492	35498	35479	35497	35423	35502	35501	35438
35433	35427	35426	35453	35503	35460	35542	35252	35549	35487	35493	35494	35112
35429	35461	35463	35464	35944	36056	35459	35458	35457	36097	36009	36010	35939
35960	35961	35959	35958	35957	36050	36036	35994	36018	36027	35980	35977	35976

logos y tonos

envía **LT42** seguido de espacio y el codigo del tono o logo, otro espacio y la marca del movil al **7494**

si no esta el tono que estas buscando envia LT42 seguido de un espacio y una palabra que la identifique al 7494

ej.-si tienes un siemens y quieres papichulo...LT42 54353 siemens

50111	21083	01140	01003
01246	18026	09012	27026
21019	03004	05047	20138
03091	01173	01175	01184
06060	27202	30276	03082
01047	[illegible]	21010	30007
02347	03032	06070	01146
09180	40220	28173	09087
03027	01007	02022	16108
03093	01033	04097	24072
09014	11035	16167	40384
20136	40053	16143	01027
30047	20000	01216	00098
16142	01016	04018	03037
49401	21058	16100	04092
20035	21036	49648	06258
05203	01158	03011	04074
05225	20007	04108	06097
16162	21197	49641	01010
03617	09105	18194	22013

TOP 40

54353 PAPI CHULO EL CHOMBO
62073 SHIN CHAN TV
59068 8 MILE EMINEM
54323 DIME BETH
54210 FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
55058 CARA AL SOL HIMNO
60570 BRING TO LIFE EVANESCENCE
55014 HALA MADRID HIMNO
55011 HIMNO DE ESPAÑA HIMNO
54368 BYE BYE DAVID CIVERA
55024 HIMNO DE LA LEGION HIMNO
62023 SIMPSONS TV
54354 HACIENDO EL AMOR DINIO
51027 MISSION IMPOSSIBLE CINE
54355 JALEO RICKY MARTIN
68000 CENTENARIO REAL MADRID HIMNO
54276 NI MAS NI MENOS LOS CHICHOS
62094 MAS QUE NADA TANGA GIRLS
51005 EL EXORCISTA CINE
68002 CANT DEL BARÇA HIMNO
62027 FRAGGLE ROCK TV
62070 RASCA Y PICA TV
54326 SAMBAME UPA DANCE
65021 PAQUITO CHOCOLATERO YEYE
60275 DESENCHANTEE KATE RYAN
59604 LOSE YOURSELF EMINEM
53240 LETHAL INDUSTRY DJ TIESTO
68004 ATHLETIC DE BILBAO HIMNO
51021 LA PANTERA ROSA CINE
54346 MUNDIAN TO BACH KE PANJABI MC
59468 WITHOUT ME EMINEM
68015 REAL SOCIEDAD HIMNO
54289 MIENTEME DAVID BISBAL
62067 CHIHUAHUA COCACOLA
53205 SAMBA ADAGIO SAFRI DUO
51003 EL BUENO EL FEO Y EL MALO CINE
55059 ASTURIAS PATRIA QUERIDA HIMNO
62065 MTV ANUNCIO
53221 INFECTED BARTHEZ
62007 EL EQUIPO A TV
55022 ELS SEGADORS HIMNO
51036 TITANIC CINE
64059 TO ZANARKAND FINAL FANTASY X
53237 UNIVERSE CHASIS
59045 TUBULAR BELLS MIKE OLDFIELD
53341 TU ES FOUTU INGRID
51075 GLADIATOR CINE
62029 VERANO AZUL TV
54306 COLOR ESPERANZA DIEGO TORRES
57005 TARZAN GRITO
68001 ATLETICO DE MADRID HIMNO
59168 NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
62005 COCHE FANTASTICO 2 TV
72107 BRAVEHEART DJ SAKIN
60238 NOTHING ELSE MATTERS METALLICA
54275 ME MUERO POR CONOCERTE ALEX UBAGO
51000 STAR WARS DARTH VADER CINE
53199 ON THE MOVE BARTHEZ
64047 METAL GEAR SOLID VIDEO
62000 BENNY HILL TV
54388 LA MADRE DE JOSE EL CANTO DEL LOCO
60118 IN THE END LINKING PARK
54387 LOCA MALENA GRACIA
53009 FREESTYLER BOOMFUNK MC
51092 HARRY POTTERTHEME CINE
60013 NUMBER OF THE BEAST IRON MAIDEN
54310 MORENITA UPA DANCE
60213 THE TROOPER IRON MAIDEN
54309 PUEDES CONTAR CONMIGO OREJA D VAN GOGH
60012 SWEET CHILD OF MINE GUNS N ROSES
60024 THE FINAL COUNTDOWN EUROPE
54316 NO ME LLAMES ILUSO LA CABRA MECANICA
60015 ENTER SANDMAN METALLICA
61012 BREATHE PRODIGY
53014 ECUADOR SASH
60229 ALL THE THINGS SHE SAID TATU
55025 PARTIDO POPULAR HIMNO
60078 MOONLIGHT SHADOW MIKE OLDFIELD
65011 MI CARRO MANOLO ESCOBAR
60626 IN DA CLUB 50 CENT
54274 HASTA QUE EL CUERPO AGUANTE MAGO DE OZ
55060 GUARDIA CIVIL HIMNO
50009 LA INTERNACIONAL TRADICIONAL
68026 WE ARE THE CHAMPIONS QUEEN
51113 MAY IT BE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
54259 LLORARE LAS PENAS DAVID BISBAL
60045 SATISFACTION ROLLING STONES
56009 LA ABEJA MAYA INFANTIL
53037 I WILL SURVIVE GLORIA GAYNOR
53060 CAFE DEL MAR ENERGY 52
54380 HIPNOTIZADAS LUNAS
59699 UN EMOZIONE PER SEMPRE E. RAMAZZOTTI
51087 TERMINATOR CINE
62043 SOUTHPARK TV
59592 SKATER BOY AVRIL LAVIGNE
54371 NUNCA DEBI ENAMORARME CAMELA
72191 MORTAL KOMBAT TECHNO SYNDROME
54300 NO SOY UN SUPERMAN DAVID BUSTAMANTE
65039 SOY MINERO ANTONIO MOLINA
54231 A DIOS LE PIDO JUANES
61005 OXYGEN JEAN MICHEL JARRE
61048 HEY BOY HEY GIRL CHEMICAL BROTHERS
54133 SUFRE MAMON HOMBRES G
54361 ES UNA LATA EL TRABAJAR HOTEL GLAM
54180 CHIQUILLA SEGURIDAD SOCIAL
55023 HIMNO DE GALICIA HIMNO
60356 NOT GONNA GET US TATU
51158 ROCKY CINE
60073 LIVIN ON A PRAYER BON JOVI
60590 ST ANGER METALLICA
54290 DOS HOMBRES Y UN DESTINO D. BUSTAMANTE
71061 SUTEKI DA NE FINAL FANTASY X
53252 INSOMNIA FAITHLESS
59616 SING FOR THE MOMENT EMINEM
59580 DILEMA NELLY FT KELLY ROWLAND
59599 JENNY FROM THE BLOCK JENNIFER LOPEZ
83681 JOGI PANJABI MC
59714 SPEEDWAY MORRISEY
59713 DO YOU EVER WONDER ALISON MOYET
59712 STAND AND DELIVER ADAM AND THE ANTS
59711 I OWE YOU NOTHING BROS
59710 HOLLYWOOD MADONNA
60598 SACRAMENT HIM
60597 SLEEPING AWAKE POD
60596 I KNOW WHAT YOU WANT BUSTA RHYMES
60595 NU FLOW BIG BROVAZ

NOVEDADES

tonos polifonicos

ÉXITOS! NOVEDADES! CLÁSICOS...

envía **TONOS32** seguido de espacio y el código de tu tono al **7494**

si no esta el tono que estas buscando envia TONOS32 seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, el titulo...) al 7494

83675	FLIGHT 673	DJ TIESTO
83674	CHARMLESS MAN	BLUR
83673	BREATH OF LIFE	ERASURE
83672	CAN YOUR FORGIVE HER?	PET SHOP BOYS
83671	BOYS AND GIRLS	BLUR
83670	WHATS YOUR FLAVA	CRAIG DAVID
83669	SCANDALOUS	MIS TEEQ
83668	LOSING GRIP	AVRIL LAVIGNE
83667	JOGI	PANJABI MC
83666	HOLLYWOOD	MADONNA
83599	PAPI CHULO	EL CHOMBO
83604	LOCA	MALENA GRACIA
83609	VEN VEN VEN	SEX BOMB
83578	HASIENDO EL AMOR	DINIO
81690	BYE BYE	DAVID CIVERA
83584	BRING ME TO LIFE	EVANESCENCE
81684	MUNDIAN TO BACH KE	PANJABI MC
80002	LOSE YOURSELF	EMINEM
80726	NO WOMAN NO CRY	BOB MARLEY
80025	THE SIMPSONS	THEME
83188	REAL MADRID	HIMNO OFICIAL
81685	TU ES FOUTU	IN GRID
80017	MISSION IMPOSSIBLE	FILM
80277	NOTHING ELSE MATTERS	METALLICA
82652	FIESTA PAGANA	MAGO DE OZ
80045	WITHOUT ME	EMINEM
81686	SAMBAME	UPA DANCE
80293	ITS MY LIFE	BON JOVI
80269	FREESTYLER	BOMFUNK MCS
82605	ES UNA LATA EL TRABAJAR	LUIS AGUIL
82284	COLOR ESPERANZA	DIEGO TORRES
83607	BESA MI PIEL	NATALIA
82124	ATLETICO DE MADRID	HIMNO OFICIAL
83290	SIN MIEDO A NADA	ALEX UBAGO AMAIA
81687	PUEDES CONTAR CONMIGO	LA OREJA DE VAN GOGH
80472	EVERY BREATH YOU TAKE	THE POLICE
80065	FRIENDS	THEME
80298	MASTER OF PUPPETS	METALLICA
82361	CHIHUAHUA	DJ BOBO
80043	THE TERMINATOR	FILM
82440	DIME	BETH
83580	WEEKEND	SCOOTER
83655	THUNDERSTRUCK	AC DC
80096	PULP FICTION	FILM
80001	IN DA CLUB	50 CENT
83675	FLIGHT 673	DJ TIESTO
80014	JAMES BOND	FILM
83297	SOBE SON	MIAMI SOUND MACHINE
80174	THE X FILES	THEME
83585	LIBERTINE	KATE RYAN
80143	PINK PANTHER	THEME
83598	MARIPOSA TRAICIONERA	MANA
80056	INSOMNIA	FAITHLESS
80093	ECUADOR	SASH
83605	VIVA LA NOCHE	AINOHA
82004	A DIOS LE PIDO	JUANES
83642	NO TE ESCAPARAS	HOMBRES G
80642	ENJOY THE SILENCE	DEPECHE MODE
80024	THE MATRIX	FILM
80029	JENNY FROM THE BLOCK	JENIFER LOPEZ
82436	DIGALE	DAVID BISBAL
80012	SK8ER BOI	AVRIL LAVIGNE
80336	MACGYVER	THEME
83601	UN EMOZIONE PER SEMPRE	EROS RAMAZZOTTI
83394	TODA LA NOCHE EN LA CALLE	AMARAL
80406	TAKE ON ME	A HA
80217	I CAN T GET NO SATISFACTION	ROLLING STONES
83658	STAR WARS	JOHN WILLIAMS
83653	ALL THE THINGS SHE SAID	T.A.T.U
80554	ONE MORE TIME	DAFT PUNK
82835	MIENTEME	D. BISBAL Y E. GADEL
81691	JALEO	RICKY MARTIN
83667	JOGI	PANJABI MC
82341	CUANDO TU VAS	CHENOA
83650	SAINT ANGER	METALLICA
82813	MI JEFE	MOJINOS ESCOZ OS
82470	EL AIRE QUE ME DAS	DAVID BUSTAMANTE
83641	CALAVERA	SEGURIDAD SOCIAL
83582	BONITO	JARABE DE PALO
83579	EVERYTHING COUNTS	DEPECHE MODE
83657	START ME UP	ROLLING STONES
83619	SEMOS DIFERENTES TORRENTE	JOAQUIN SABINA
81424	SHOT IN THE DARK	OZZY OSBORNE
80274	ONE DAY IN YOUR LIFE	ANASTACIA
80478	CRAZY	AEROSMITH
83603	I BEGIN TO WONDER	DANNII MINOGUE
81678	EVERYTHING I DO	BRYAN ADAMS
82430	DEVU LVEME LA VIDA	ANTONIO OROZCO
82000	A BAILAR	CANTORES DE HISPALIS
80197	SANDSTORM	DARUDE
83635	QUE VUELVA YA GEORGIE DAN	B D CAP. CANALLA
82854	MORENITA	UPA DANCE
80089	YMCA	VILLAGE PEOPLE
82909	NO ME LLAMES ILUSO	LA CABRA MEC NICA
83654	JUST CANT GET ENOUGH	DEPECHE MODE
80041	HEAVEN	DJ SAMMY FEAT. YARON
83627	BONGO BONG	MANU CHAO
83457	UN PAR DE CANCIONES	EROS RAMAZZOTTI
82718	JUEGOS DE AMOR	CABARET POP
83680	IT JUST WONT DO	TIM DELUXE
82133	AVE MAR A	DAVID BISBAL
83418	TRES VECES GUAPA	LOS CHURUMBELES...
83072	MARTA TIENE UN MARCAPASOS	HOMBRES G
81342	CANT GET ENOUGH	BARRY WHITE
82172	BARCELONA	HIMNO OFICIAL
83591	U MAKE ME WANNA	BLUE
81397	SORRY SEEMS TO BE...	ELTON JOHN BLUE
83620	SANTA LUCIA	MANUEL CARRASCO
82392	DE VUELTA Y VUELTA	JARABE DE PALO
81547	CANT STOP LOVING	PHIL COLLINS
83588	BEHIND THE WHEEL	DEPECHE MODE
83653	ALL THE THINGS SHE SAID	TATU
80611	GIRLS JUST WANNA HAVE FUN	CINDI LAUPER
80135	AIN T IT FUNNY	JENIFER LOPEZ
83589	YOU MAKE ME FEEL MIGHTY REAL	J. SOMERVILLE
80321	UNFORGIVEN	METALLICA
83621	OJOS NEGROS	PATRICIA MANTEROLA
80355	FUNKY TOWN	LIPPS INC
82454	D NDE JUGAR N LOS NI OS	MANA
82159	BAILA MORENA	ZUCCHERO
82118	ASEREJE	LAS KETCHUP
82364	CHIQUILLA	SEGURIDAD SOCIAL
83590	WORLD IN MY EYES	DEPECHE MODE
83602	HUSAN	BHANGRA KNIGHTS
83666	HOLLYWOOD	MADONNA
80137	ENTER SANDMAN	METALLICA
80074	EL EQUIPO A	TELEVISION
82478	EL BAILE DE LA BOTELLA	JOE LUCIANO
80020	CLEANING OUT MY CLOSET	EMINEM
80202	BREAK YOUR NECK	BUSTA RHYMES
80078	BILLIE JEAN	MICHAEL JACKSON



Dirección
Mª JOSÉ CASTRO

Coordinación
JOSÉ ÁNGEL CIUDAD

Maquetación
JOSÉ ÁNGEL CIUDAD

CD-ROM
JOSÉ ÁNGEL CIUDAD / JOSÉ GARCÍA

Filmación
GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO

Corrección de Textos
ÀLEX CATALÁN

Director de Producción
JOSÉ GARCÍA

Colaboradores
César Valladares ~ *XCésarX*
Daniel Mari ~ Orikom
Den ~ Ryofu
Enrique Romagosa ~ Tai Chi
Jaime Guillén ~ Sir Arthur
Jordi Dorce ~ Zer0sith
José Moreno ~ Evil Ryu
Búho
Dan
Las fuerzas Especiales

Ilustrador
DEN

Suscripciones
VANESSA RODA
suscripciones@aresinf.com



Presidente: ALBERT RODRÍGUEZ

Directora General: Mª JOSÉ CASTRO

Director Técnico: JOSÉ GARCÍA

Administración: ROSANA GARCÍA

Fotomecánica
ARES INFORMÁTICA S.L.

Impresión
GRÁFICAS MONTERREINA S.A.

Distribución
COEDIS S.A.

Depósito Legal
M-29057-02

EDITORIAL

Llegamos a un número de cambios, no en los contenidos de la revista, sino en la cantidad de páginas.
Después del extra 1, se ha optado por seguir con el mismo número de páginas que tenía éste.
Es una decisión que se sale del equipo, por mi parte he intentado constantemente mantener la revista como estaba, pero me ha sido imposible. Espero que nos comprendáis, pues el equipo de Games Tech siempre ha estado mirando más por vosotros, los lectores, que por cualquier otra cosa.
Hemos intentado comprimir al máximo las secciones para que apenas sea perceptible la susodicha reducción de páginas, algo así como un detergente concentrado, que cunde tanto como uno grande (¡Uf, qué parida!). Esto lo podéis empezar a ver en esta misma página, en la cual hemos aunado la de editorial y sumario en una sola.
Además, hemos aumentado (aún más) la cantidad de caracteres en cada sección, por lo que tardaréis tanto como antes en leerla entera (espero).
Hablando del número en sí, encontraréis en estas páginas el solicitado dossier del **Sonic Team**, algo arriesgado de hacerlo debido a la cantidad de dossieres que hemos dedicado a **Sega**, pero como los lectores tenéis la última palabra, aquí lo tenéis.
Os recordamos que en **www.gamestonline.com** siempre podéis ver la información de la última revista publicada, así como descargar la portada de ésta y, si se desea, comentarla en nuestro foro.

José Ángel Ciudad "Real Yagami"

SUMARIO



04 Noticias
08 First Impression
10 Coming Soon
12 Now On Sale
28 Nihon anime games
29 El castañazo del mes
30 Los Juegos Tres Delicias
37 Especial Sonic Team
56 Viejas Glorias
58 The Combo Machine World
60 La opinión de Dan
61 Let's Cosplay!
62 Special Forces Mail
63 El rincón del Búho
65 Games Tech Top 10

Games Tech
Pasaje Mercuri, s/n nave 12 -
08940 Cornellá de Llobregat
(Barcelona)

www.aresinf.com
www.gamestonline.com
gamestech@aresinf.com
IRC Hispano > #Gamest

NOTICIAS

Por Sir Arthur



Nintendo ha comentado que está realizando una versión de ***Made in Wario*** para **GC**, y la fecha elegida para su distribución será el 17 de octubre.

Sega ha comentado que el juego de *acción-plataformas,* ***Billy Hatcher & The Giant Egg,*** vendrá con 4 juegos de regalo que podrán ser pasados a la **GBA**. Los juegos son ***Nights into Dreams Score attack, Puyo Pop, Chu Chu Rocket*** y un cuarto título sin anunciar. A finales de este mes de septiembre se pondrá a la venta en el mercado americano.

Se rumorea que con la compra del juego ***Mario Kart: Double Dash***, se regalará un *bonus-game,* como ya se hiciese con el lanzamiento de **Zelda**. Dicho juego será el clásico de **Nintendo 64**, ***Mario Kart 64.*** La respuesta, el 18 de noviembre en el mercado americano.



Nintendo Europa ha confirmado que ***Paper Mario (Super Mario RPG 2)*** estará disponible durante la primera mitad del 2004.

Nintendo se apunta a la moda de los juegos musicales y ha confirmado la existencia de un juego musical protagonizado por la fauna de **Donkey Kong,** llamado ***Donkey Konga.*** El juego lo está desarrollando **Namco**, y se pondrá a la venta con un mando llamado *Conga Drum.*

Silicon Knights ha comentado que el rumor de que ***Metal Gear Solid 2*** iba a aparecer en **GameCube** es incierto o por lo menos, de momento, no hay nada decidido.

El gran RPG de **Namco** ***Tales of Symphonia*** ha vendido en su primera semana nada menos que 204,538 unidades.



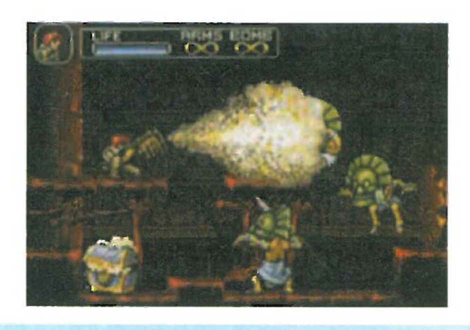
GAME BOY ADVANCE

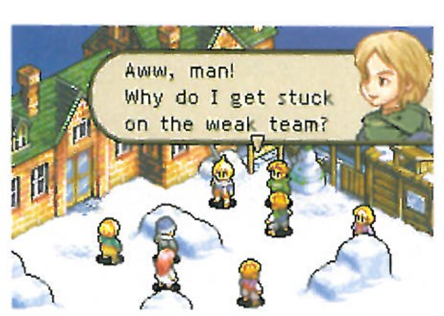
Capcom pondrá a la venta ***Mickey & Donald´s Magical Quest 3*** durante el mes de noviembre. Mickey y Donald podrán realizar diversas acciones cambiándose de ropa, y además se incluirá un modo cooperativo usando el cable *Link.*

Square-Enix ha comentado que su próximo juego de **GBA** será un juego de *acción-aventura* llamado ***Slime Morimori Dragon Quest***. El juego está producido por **Yuji Hori**, productor de los anteriores ***Dragon Quest***. El diseño de los personajes corre a cargo de, cómo no, **Akira Toriyama.** De momento no está confirmado su lanzamiento fuera de Japón, aunque podría aparecer por los USA, donde la serie se conoce como ***Dragon Warrior***.

El sueño de muchos se ha hecho realidad, **GBA** tendrá su ración de ***Metal Slug***, el cartucho ocupará 64Mbit, dispondrá de 2 personajes seleccionables y un total de 5 niveles, cada nivel tendrá caminos ocultos y además se podrán recoger unas cartas con las cuales se podrán alterar las propiedades de enemigos, fases o armamento, hay 100 cartas diferentes.

Final Fantasy Tactics Advance ya está en el mercado americano, ahora falta ver si finalmente llega aquí, porque no traer este juego es delito.





Rockman EXE 4 estará en diciembre en Japón. La saga ***Megaman*** se está rebajando demasiado de categoría con tanto título seguido de estilo ***Pokémon***.

Sega lanzará un juego basado en el mítico manga ***Astro Boy***, aunque estará ambientado en la nueva serie remake de este año.

PlayStation 2

La continuación de ***Maximo*** hace pocos días que se ha puesto a la venta en Japón, y es de esperar que aparezca por nuestras tierras coincidiendo con el período navideño.

Genki ha anunciado la programación de un juego de *acción- samurái* llamado ***Shinsen Gumi***. Los personajes estarán diseñados por el célebre **Yoji Shinkawa,** conocido principalmente por los diseños en la serie **Metal Gear.** En dicho juego formaremos parte de un grupo de samuráis que protegen a las personas de los ataques asesinos de otros *ninjas*. De momento, se conocen tres personajes Kon, Hiji, Okita.



El tan anhelado ***Resident Evil Outbreak*** puede ser que en Europa se quede sin modo *Online*, es decir, que se quedaría sin lo que le da más gracia al juego. Las razones de **Capcom** son que hay problemas técnicos, debido a la diferencia entre los sistemas de redes en Europa y los otros dos territorios. Y cuando yo jugaba con los japos y americanos en el ***Phantasy Star Online*** de **Dreamcast**, ¿dónde estaban los de **Capcom**?

Sony ha comentado que está preparando un *remake* del ***Wild Arms*** de **PS One** y la segunda parte de dicho *remake (esto es hacer pelas)*. El *remake* se llamará ***Wild Arms-Alter Code:F*** y llegará a Japón antes que acabe el año. En cuanto a la segunda parte del *remake,* que será un juego totalmente nuevo, no se conoce gran cosa, lo único que se ha comentado ha sido la conexión de los dos juegos mediante la tarjeta de memoria.



D3 pondrá a la venta, dentro de su serie económica *simple 2000*, es decir a 2000 yenes, un pack llamado ***Simple 2000 Series Vol.37 The Double Shienryu***, el juego contendrá el clásico ***Shienryu*** y una nueva secuela llamada ***Shienryu Explosion*** con gráficos *3D* pero jugabilidad *2D.*

Banpresto lanzará ***Super Robot Taisen: Scramble Commander*** el 30 de octubre. El juego pasará a ser 3D y los diseños ya serán a escala real (no en SD). Contará con robots clásicos de series como **Great Mazinger** y **Raideen** y con el retorno de algunas como **The End of Evangelion.** En total serán robots procedentes de unas 19 series de *anime*.

Mobile Suit Gundam: Megurial Sora apareció a principios de septiembre y da comienzo en la era de la *One Year War*, tiene un total de 8 fases y una gran cantidad de animaciones intermedias. También se puso a la venta una edición limitada al precio de 12.800 yenes.

PlayStation 3 usará chips gráficos fabricados por la propia **Sony**. Así, **Nvidia** se queda fuera del cotarro de la nueva generación.

Komami ha anunciado oficialmente que el esperadísimo ***Castlevania: Lament of Innocence*** para **Playstation 2** se podrá comprar el 27 de noviembre, lógicamente en Japón. Por aquí tardará bastante en aparecer.



Otogi: Hyakki Toubatsu Emaki, es decir la segunda parte del genial ***Otogi***, se pondrá a la venta en invierno de este año y es posible que aparezca en el mercado europeo, teniendo en cuenta que a principios de septiembre se puso a la venta en España la primera parte.

Atlus ha cancelado su esperado juego ***Shin Megami Tensei Nine*** para **Xbox**. Otro juego más que se cancela para la consola de **Microsoft**.

Parece ser que ***Ninja Gaiden*** está sorprendiendo a la gran mayoría de críticos, debido a la calidad que **Tecmo** está consiguiendo con dicho juego. Se espera que sea un bombazo y se rumorea que pudiese estar en preparación una segunda parte, la verdad es que este juego promete y mucho.



Otras noticias

Namco ha comentado que su nuevo juego de coches, llamado ***R:Racing Evolution***, tendrá cuatro modos de juego: **Racin Life** (modo Historia), **Time Attack**, **Arcade** y **Versus**. Tendrá catorce circuitos entre localizaciones reales y fantásticas, además de contar con 8 estilos de conducción como *GT, Rally o Drag*. Dicho juego se pondrá a la venta en **Playstation 2, GameCube** y **XBOX**.



Lo dicho, **Nvidia** no se comerá un rosco en la nueva generación de consolas, si **Sony** se fabrica sus propios chips gráficos, será **ATI** la que repita en la nueva consola de **Nintendo** y quien le quite el puesto a la propia **Nvidia** en la nueva **XBOX 2**.

Esperando con impaciencia el día en que lleguemos a jugar a ***Metal Gear 3***, se ha anunciado que se está trabajando en la cuarta parte. Nada más se sabe de esta nueva continuación, aunque viendo lo que puede ofrecer la tercera, no nos podemos imaginar cómo será esa cuarta parte.



Hablando de cifras, la cantidad de consolas vendidas en el territorio *PAL* son las siguientes: **Playstation 2,** 15,6 millones, **XBOX,** 2,3 millones, y **GameCube,** 1,6 millones. La verdad es que la diferencia es abismal y eso que tanto **XBOX** como **GameCube** son impresionantes y no tendría que haber tanta diferencia.

SNK Playmore ha comentado que pondrá a la venta la versión doméstica (**AES**) para **Neo Geo** del nuevo capítulo de la saga ***Samurai Spirits / Samurai Shodown***. El título se llama ***Samurai Spirits Zero*** y se podrá disfrutar en noviembre. Está confirmada una conversión para **PS2** y se rumorea una posible para **XBOX**.



Capcom lanzará en arcade ***Mobile Suit Gundam Z: Aeug Vs Titans***, la continuación de aquel magnífico juego que se puso a la venta en **Dreamcast** y **PS2**. La historia transcurre 7 años después del primer juego (***Mobile Suit Gundam: Federation Vs Zion***). Como en el primero en versión arcade, cuatro jugadores podrán darse leña en batallas *2 VS 2*, y se ha añadido un nuevo sistema llamado *Hyper Combo*.



Sega lanzará un nuevo ***Puyo Puyo*** para **PS2, GC, Xbox** y **¡Dreamcast!**. Se llamará **Puyo Puyo Fever** y será completamente en 3D.



SNK Playmore ha pospuesto el lanzamiento de ***SNK Vs Capcom: SVC Chaos*** para la **Neo Geo** doméstica al 11 de diciembre, con un precio de casi 40 mil yenes, o sea unos 330 Euros.



Guilty Gear X The Newest Version, lo último del universo ***Guilty Gear***, está muy cerca de su finalización, tanto que a primeros de septiembre se realizó el beta test en Japón.

F-Zero AX tendrá su propia serie de anime.

Los juegos de la serie *simple* han vendido más de 10 millones en Japón desde 1992. Un claro ejemplo de juegos baratos, directos y adictivos.



WWW.GAMESTONLINE.COM

¡GAMES TECH también en la red!

Noticias, previews, análisis, multimedia, foros, chat...
Hazte notar, rellena la encuesta Online y danos tu opinión sobre la revista y la web.
Tu opinión es lo que cuenta.

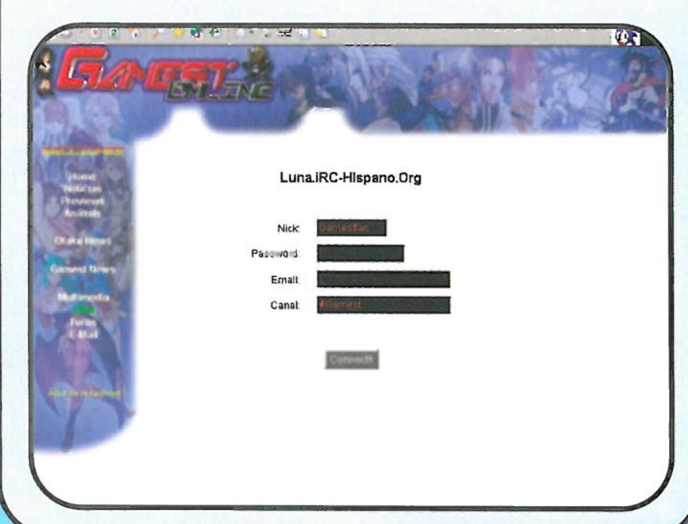




Canal #Gamest

Accede al canal oficial de la revista, desde el apartado correspondiente en la web.
Nunca te lo pusieron tan fácil.







La veterana **NeoGeo** está de lo más activa en cuanto a juegos de lucha 2D se refiere. Tras ***Rage Of The Dragons***, ***Matrimelee*** y ***SvC Chaos***, al fin se anunció la salida del nuevo capítulo de una de las sagas más famosas de **SNK**, ***Samurai Spirits***.

[Samurai Spirits Zero]

Después de 5 años, tras el último juego dedicado a las aventuras de *Haohmaru* y cía., finalmente este año saldrá ***Samurai Spirits Zero***, de la mano de **Yuki Enterprise,** compañía que hasta ahora sólo ha desarrollado juegos de *Mahjong* y RPGs bastante raros.
Hasta ahora no hay muchos datos aparte de lo que han dado a conocer en la prensa japonesa y la gente que ha testeado el juego.
Se sabe que hay un total de 24 personajes a elegir, de entre los cuales repiten *Haohmaru, Nakoruru, TamTam, Charlotte, Genjuro, Jyubei, Galford, Hanzo, Basara, Shizumaru, Kyoshiro, Gaira, Ukyo, Rimruru, Kazuki* y *Sogetsu*.
Hay 4 personajes nuevos, tres de ellos diseñados por **Nobuhiro Watsuki**, el autor del manga ***Rurouni Kenshin*** y fan acérrimo de la saga.
Los '*newcomers*' son Wun Hi (un anciano con una espada china), Mina (una arquera con una extraña mascota), Kusaregedou (un monstruo enorme con hojas afiladas en las manos) y Yoshitora (un *ronin* con varias espadas).
Hay que reseñar que después de tanto tiempo no parece haber grandes cambios gráficos en los personajes antiguos, que se han dedicado a reciclar, como viene siendo habitual últimamente, pero... ¡hay sorpresas!
Para empezar, han rehecho a Rimururu entera, también han incluido las versiones Rasetsu (*Burst*) de Kazuki y Sogetsu, tal y como aparecían en ***SS 64 II***, y han modificado a Rera, la antagonista de Nakoruru en los OVAs (teóricamente hasta ahora era su alter ego, pero al final resultó ser una persona distinta).
Respecto al aspecto técnico y el mecanismo del juego, no se puede hablar mucho sin haberlo jugado, pero tras empaparse de vídeos y leer bastante información, parece que algunos puntos se empiezan a aclarar.
Gráficamente es muy parecido al ***SS4***, con unos colores poco menos "cantones" y casi sin efectos de luz.
La música hasta el momento es un misterio, no hay ningún ***Samurai Spirits*** sin una banda sonora a su altura, y esperemos que éste no sea una excepción.
El sistema de juego también seguirá el estilo clásico, con el añadido de una barra de "fuerza de corte". Esta barra restará fuerza a nuestros golpes si nuestra espada choca varias veces seguidas con la del adversario.
De momento poco más se puede decir, la fecha de salida en Japón aún no se sabe, pero se prevé que este otoño las espadas vuelvan a sonar en las salas japonesas.

XCésarX
cesar@tamashi-d.com













FIRST IMPRESSION

¿Quién no recuerda uno de los juegos más legendarios de la historia? Han pasado la friolera de 16 años y todavía está fresco en nuestra mente, *Out Run* se merecía una continuación y Sega se lo está currando y de qué manera.



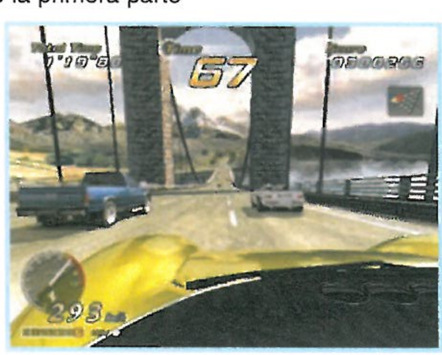
Out Run 2 se podrá disfrutar este invierno en los recreativos japoneses. Varios meses después (probablemente antes del verano del 2004) los afortunados de una **Xbox** podrán disfrutarlo en el salón de su casa, con una conversión perfecta gracias a que la placa de la recreativa (**Chihiro**) y el corazón de la consola de **Microsoft** es prácticamente idéntico.



Esta continuación mantendrá la mecánica del original, con la salvedad lógica de los gráficos de última generación de los cuales hace gala ***Out Run 2***.
De momento **Sega** ha revelado que existirán como mínimo 4 modos de juego, *Out Run Mode, Time Attack, Versus* y un modo llamado *Heart Attack Mode*, en el cual la chica que llevamos al lado nos dará *corazoncitos* si hacemos lo que le gusta (y no seáis mal pensados)... lo que pasa es que a la *piba* le mola mucho la velocidad; estos corazones nos servirán para ver finales distintitos y alguna que otra sorpresa.
De momento sólo se han desvelado 3 circuitos de los 15 totales, Palm Beach, Deep Lake y Alpine, recordar que no son circuitos propiamente dichos sino tramos de carretera.
Sega ha llegado a un acuerdo con **Ferrari** para incluir varios modelos de la marca italiana (es que sin la casa del caballo rampante no sería el mismo juego), podremos elegir el **F50**, el **Dino 246 GT** y el **365 GTS/4 Daytona**, además de poder conducir el clásico **Ferrari Testarrossa** de la primera parte (existe un vehículo oculto que podría ser el mítico coche, que allá por 1986, nos hacía soñar conduciéndolo al lado de una *pepona)*.
Los protagonistas de esta secuela serán Alberto, personaje principal y nuestra copiloto, Jennifer**.** **Sega** ha comentado que habrá una segunda chica que aún no ha sido desvelada (pero de la que ya hay imágenes).
Como detalle, indicar que también se podrá elegir la música que más nos guste de las que **AM2** incluirá, como sucedió en el mítico ***Out Run.***
Gráficamente podemos asistir a uno de los mejores juegos que saldrán al mercado el año que viene... Si a esto le añadimos la experiencia de **Sega** en juegos de conducción y la maestría de **AM2** y del genio **Yu Suzuki,** tendremos **Out Run** para largo. Quizás se incluyan algunas opciones *Online,* aunque **Sega** no ha desvelado nada, tan sólo queda esperar que pase el tiempo y podremos salir de dudas.


Sir Arthur
Makaimura_Saga@hotmail.com







SPECTRAL SOULS

Idea Factory planea conquistar el mundo bajo las sombras, y esta vez nos trae una nueva secuela de su saga más popular, estamos hablando de la saga de los *Spectral*, un nombre desconocido en occidente pero retumbante entre títulos de culto en Japón.



COMPAÑÍA: IDEA FACTORY
SISTEMA: PLAYSTATION 2
GÉNERO: SLG

Una de las empresas más boyantes, pero también desconocida fuera de Japón, es sin duda **Idea Factory**, con sólo 7 años de edad, esta empresa crece a un ritmo espectacular, su especialidad es sin duda *SLGs* y *RPGs*, aunque también hace juegos basados en anime. Ahora se está haciendo con todas las plataformas posibles y cada vez vemos más rastro de ella en el mundillo e incluso hay gente que dice que está siguiendo la estela de **Falcom**. En Japón se le reconocen sobre todo por sus juegos simples pero adictivos y también por sus bellos diseños de personajes.

La saga de los ***Spectral*** ha tenido muchos cambios, veamos un poco cómo empezó. ***Spectral Tower*** fue el primero de la saga, un *RPG* estilo ***I"s***, pronto vendría ***Spectral Force*** y ***Spectral Force 2***, dos originales *SLGs* de batallitas del tipo ***Dragon Force***, las cuales llevarían a la empresa a la fama; después seguiría con ***Spectral Blade***, con el que de nuevo cambia de *SLG* a *RPG*. Con la llegada de **PS2,** aparecería ***Generation of Chaos***, con el nombre un poco cambiado pero sigue la saga y el juego de nuevo sería en *SLG*, y seguimos con ***Generation of Chaos Next***, donde vendría *SLG* y *RPG* conjuntamente. Los últimos títulos de la saga serían ***Neverland Saga*** para **Xbox,** una mezcla de puzzle con *SLG*, ***Generation of Chaos 3*** para **PS2** y ***Generation of Chaos Exceed*** para **NGC.** Como podéis ver, esta saga es muy extensa, y eso que no hemos mencionado las ediciones especiales o *remakes* que tiene, finalmente le toca a ***Spectral Souls,*** la última secuela.

Esta vez el juego será de nuevo un *SLG*, aunque ya no del tipo de dar órdenes a mil soldados para que hagan batallitas, sino más bien se utilizaba el sistema del tipo ***Tactic Ogre*** o ***FFT***, ya sabéis, movimientos por recuadros y los tiempos por turnos. La historia de nuevo nos sitúa en el mundo Neverland, donde nunca cesan las guerras entre clanes y países, los personajes que llevaremos serán todos protagonistas de otros ***Spectral***, por supuesto también habrá inventados, en los combates podremos utilizar bastas magias con increíbles efectos gracias a la potencia de la **PS2** - muchos de los conjuros son los mismos que los que aparecen en los otros títulos de la saga. Definitivamente, este nuevo ***Spectral*** parece ser que estará al mismo nivel que el último *SLG* del mismo género aparecido en **PS2**, el ***Makai Senki Disgaia***, aunque **Idea Factory**, en realidad, intenta hacer más susceptible esta gran Saga.

Ryofu el Oshigoto Man
de las fuerzas especiales de Ibiza
denlangrisser@msn.com









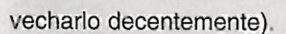


*Las bellas ilustraciones son uno de los puntos fuertes de la saga de **Spectral**, (aunque hay que reconocer que en algunos de los primeros parecen más bien Fan Arts)*

Breakdown



Un nuevo juego puede entrar en las listas de compra de muchos poseedores de la Xbox, pues Namco esta realizando, al menos a nivel tecnico, todo un espectaculo para nuestros ojos que por ahora abarcaban algunos (y pocos) juegos para la gran X.

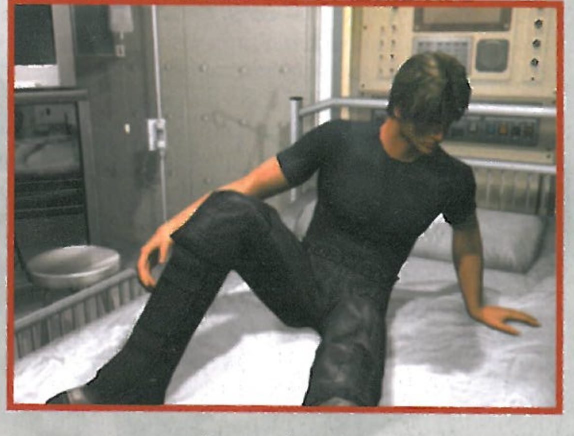




Namco nos presenta un atípico *FPS* (First Person Shooter), el género que tienen juegos como ***Doom***, ***Quake*** o ***Half-Life***. Juegos en primera persona, en el que prima la acción a raudales, sobre todo en los de corte más clásico, pues son una matanza de enemigos continua.

Breakdown es algo atípico debido a que una de sus particularidades es un gran enfoque en la lucha cuerpo a cuerpo, usando puños y patadas como armas, y cómo no, armas de fuego; en **Games Tech 11** incluíamos un vídeo en el cual se puede ver dicho enfoque en la lucha cuerpo a cuerpo. El mapeado será enorme, con un factor de exploración muy alto y, lo que más resalta, un motor gráfico que promete hacer sudar al chip gráfico de la **Xbox** (el cual sinceramente debe estar aburrido, no muchos títulos consiguen aprovecharlo decentemente).

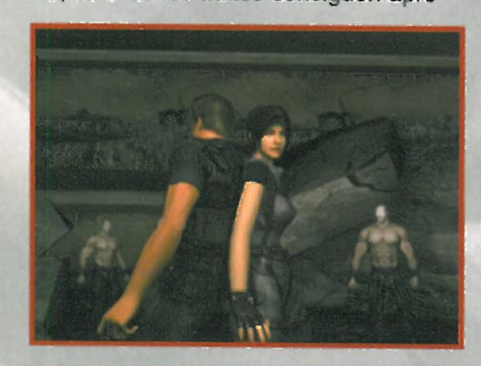
Gracias a una ambientación muy conseguida, y a unos modelos tridimensionales muy bien animados, las secuencias que hay durante el juego son generadas en tiempo real por el potente motor gráfico que **Namco** ha dotado al juego. También debemos suponer que tendrá un apartado de sonido digno, y si se aprovecha la capacidad de sonido 5.1 de esta consola, podrá deleitarnos aún más, pues éste es un punto fuerte que tampoco se aprovecha mucho en esta "gran" consola (remarco eso de "gran" debido a que encontrarle un buen sitio para ponerla puede resultar todo un logro).



La historia no ha sido desvelada del todo, todo gira alrededor de nuestro protagonista Derrick Cole, el cual está atrapado en un laboratorio y sin memoria alguna de su pasado, pero descubre que tiene increíbles poderes y que por alguna razón deberá luchar contra un grupo militar y una especie de supersoldados.

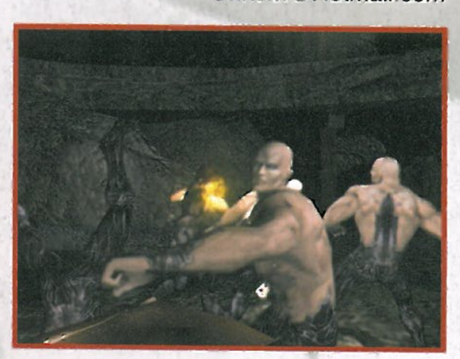
Aún tendremos que esperar mucho hasta que este juego salga al mercado, pero los gráficos que posee y la animación que se puede ver en algunos videos sueltos por la gran red, hacen que ***Breakdown*** sea un título a tener en cuenta. Espero que más compañías se animen a programar bajo **Xbox** como sistema de entretenimiento, no como aparato creado por **Microsoft** (que sí, que ya sabemos que no goza de muy buena fama, pero eso no debe ser un motivo para que esta consola no tenga buenos juegos).

Orikom
Orikom@Hotmail.com

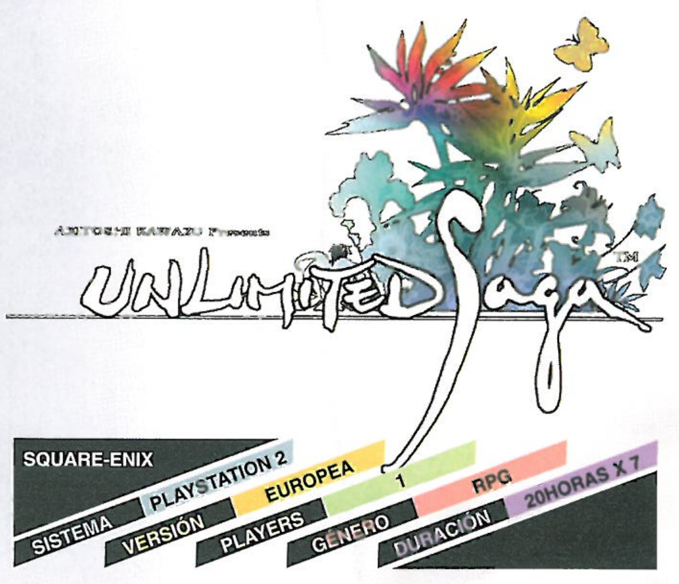








Unlimited Saga



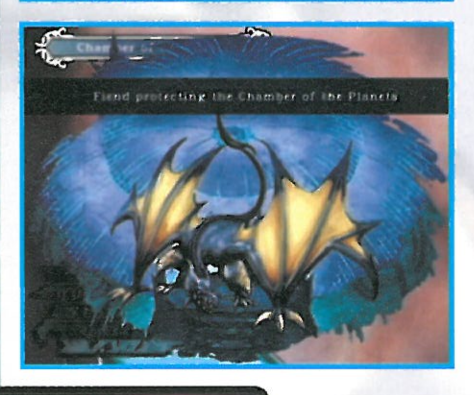
*Después de meses de espera, finalmente **Square** trae a occidente **Unlimited Saga**, la continuación de uno de sus juegos insignia (la saga de los algo y Saga (O_oU) uff... que lío). Así queda demostrado que para **Square** todas las continuaciones son posibles, mientras haya presupuesto; pero el género del RPG está en tiempos de cambios, así que **Square** se ve casi obligada a tener que buscar estilos nuevos y a innovar un poco.*

SQUARE-ENIX

SISTEMA	PLAYSTATION 2
VERSIÓN	EUROPEA
PLAYERS	1
GÉNERO	RPG
DURACIÓN	20HORAS X 7

Efectivamente, ***Unlimited Saga*** es la sexta parte de una saga sin precedentes (considerada por algunos un competidor directo de los ***FF***). Todo empezó en **SNES**, el año 1991 **Squaresoft** desarrolla el primer ***Romancing Saga***, un *RPG* bastante bueno para la época, pero serían sus predecesores quienes obtendrían los títulos de *RPGs* de calidad, (***Romancing Saga 2*** & ***3*** siguen siendo de mis *RPGs* favoritos). Sus puntos fuertes eran una emocionante historia cargada argumento, que podíamos visionarla desde los diferentes puntos de vista de los protagonistas, la libertad de evolucionar a nuestros personajes a nuestro antojo, y también su extrema adicción y dificultad como *RPG*.

En **PSX, Square** debutó la saga con ***Saga Frontier 1*** & ***2***. El primero estuvo bien, aunque el diseño había decaído bastante por culpa de unos personajes *renderizados* casi sin carisma (sí, en esa época estaba de moda la renderización), ***Saga Frontier 2*** volvió a pasarse a unos asombrosos gráficos en *2D* y este último apasionaría a miles de seguidores, sin embargo, con el constante éxito de los ***FF***, la gente dejó de prestar atención a esta grandiosa saga, así que durante un tiempo se quedó un poco en el olvido. Por suerte, después de varios años de espera, la ***SAGA*** por fin regresa en una de las consolas de última generación, aunque con muchos cambios, veamos cuáles son.



Esta nueva entrega tan ansiada ha sido objeto de muchos experimentos por parte de **Square**. El sistema del juego ha sufrido un cambio radical, a diferencia de las entregas anteriores, que podíamos desplazarnos libremente por todo el mundo caminado. Esta vez se ha inventado un nuevo y extraño sistema de movimiento, con el cual interactuamos sobre fondos en *2D* como si fuésemos una ficha de dominó; para moverse por el mapa sólo podemos indicar a dónde hay que ir y la ficha de nuestros personajes empieza a dar botes, y así poco a poco van apareciendo cachos del mundo (esto a la larga se vuelve muy monótono y aburrido (-_-U)). También la parte del diálogo o la búsqueda de eventos ha sido modificada, esta vez para dialogar con la gente hay que seleccionarlos previamente de una lista (es un sistema interesante, pero ni comparación con el antiguo).

Los combates se han mejorado razonablemente, aunque siguen con la esencia de lo antiguo, llevaremos a cinco guerreros simultáneamente y podremos

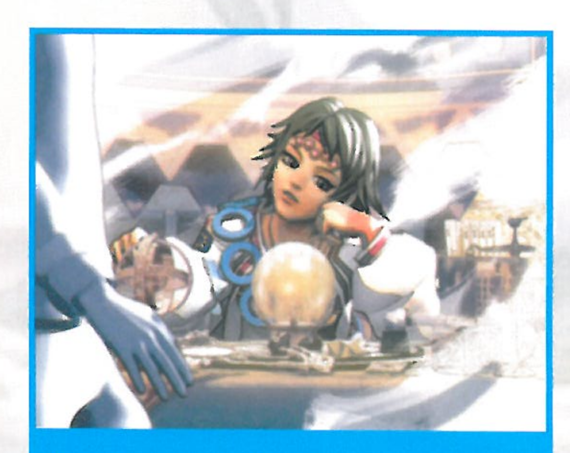


Unlimited Saga

La versión final tendrá los textos traducidos al castellano

hacer todo tipo de combos y ataques o magias combinadas.
Como todos los demás ***Sagas***, en ***Unlimited*** podemos escoger a varios personajes, 7 protagonistas para ser exactos, después dependiendo de cada protagonista podremos encontrar a más personajes secundarios que se nos unirán.
Otra de las cosas que no ha cambiado, es que cuando estemos en el medio de la aventura podremos cruzar nuestra historia con la de los otros protagonistas, incluso viajar o enemistarse con ellos; la duración de cada una de las historias es de un poco más de 20 horas, así que ya podemos calcular.

En ***Unlimited Saga*** lo más destacado es sin duda alguna sus gráficos, gracias a una técnica especial desarrollada conjuntamente por **Square** y **Adobe Systems** (los creadores de **Photoshop**) llamada *Sketch Motion*, todo el entorno *3D* es como si fuese hecho en acuarela; la belleza conseguida es tal, que en muchos momentos del juego las imágenes de pantalla parecen una página extraída de algún libro de ilustraciones.



Los vídeos generados por la consola con el efecto *Sketch Motion* son impresionantes, ¡¡estamos en el futuro!!



No me queda tiempo para otro pie de foto, así que os contaré uno de los proverbios del general, atención... ejem...cuando te vicies demasiado, y te salgan callos en los dedos, en callos se convertirán tus enemigos. (O.oU por decir algo...)

De nuevo, **Tomomi Kobayashi**, la maestra diseñadora de todos los ***Sagas***, ha sido quien se ha ocupado de la creación de los personajes, sus ilustraciones en acuarela son simplemente obras de arte, dentro de **Square, Kobayashi** ha estado trabajando muchas veces codo con codo con gente como **Yoshitaka Amano** (diseñador de muchos de los ***FFs***). Pero eso no es todo, porque **Yusuke Naora** (director artístico y diseñador de ***FFVII, FFVIII*** y ***FFX***) también ha estado en el grupo de grafismo, es por eso que el juego tiene tal calidad gráfica.
La música no se queda atrás, con ***Masashi Hamauzu*** en la dirección (***FFX***, ***Saga Frontier 2***, ***Chocobo's Mysterious Dungeon*** y ***Tobal Nº1***), continuas pistas orquestales nos acompañarán en todo momento, peligro, alegría, aventura... cada momento tiene su música, digna de **Square**, incluso tengo que reconocer que algunas melodías son muy superiores a las de las partes anteriores.

En definitiva, este juego es un gran trabajo digno de **Square** (**Square-Enix** a partir de ahora ^^U jeje), aunque en ciertos puntos nos ha decepcionado, demasiado bonito, pero le falla un poco su jugabilidad, aunque bueno, este título sigue siendo muy interesante y merece ser jugado por cualquier seguidor de este género.

Ryofu el general harto de lavar platos
denlangrisser@msn.com

VALORACIÓN

GRÁFICOS	93
SONIDO	92
JUGABLE	71
TOTAL	85

LA ALTERNATIVA

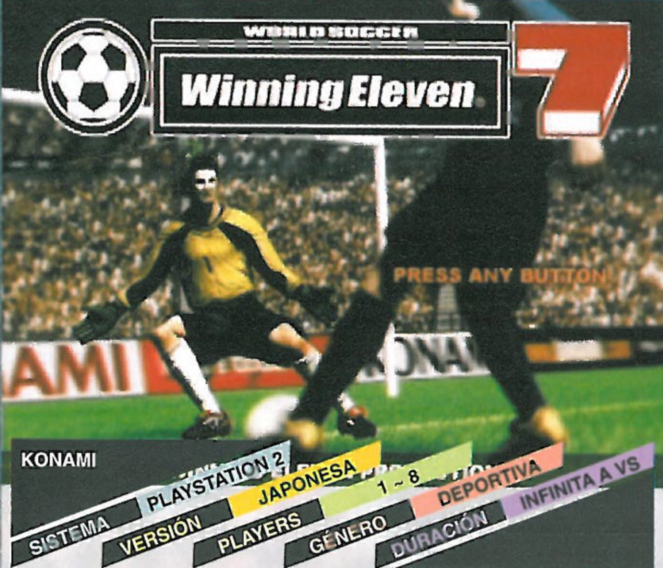
Evil Ryu **85**
Gran RPG de Square-Enix que gustará a los fans.

Real Yagami **86**
Un RPG de ésos que hacen falta que lleguen a Europa

Dan **83**
Me gustaban más los de 16 bits pero no está nada mal



Winning Eleven 7 (PES 3)



Un año más, una nueva entrega de la más famosa saga futbolística de la historia de los videojuegos hace su aparición en el mercado nipón. Una auténtica maravilla sin rival que le pueda hacer sombra.

El pasado 7 de agosto de este año, **Konami** lanzaba al mercado japonés la séptima entrega de su saga futbolística, tras unas pequeñas variaciones en su política en cuanto a este título suponía.
Este año, ***Winning Eleven*** pasaba a ser una entrega única, en principio no habría ni un ***Final Evolution*** ni ***J-League*** (sobre este último me quedan algunas dudas).

Técnicamente, nos encontramos ante un juego totalmente nuevo. Como ya es costumbre por parte de **Konami TYO,** cada nueva entrega de la saga se traduce en nuevo motor gráfico.
Los jugadores han sido totalmente rediseñados, siendo esta vez más atléticos, solucionando uno de los pequeños fallos de la anterior versión.
Lo más destacable en este apartado es, sin duda alguna, el énfasis que los programadores han puesto en recrear los rostros de los jugadores, así pues, podremos distinguir durante un partido claramente a la gran mayoría de las estrellas del fútbol mundial, sólo fijaros en las caras de **Ronaldinho**, **Zidane**, **Rivaldo**, **Raul** o **Henry** por poner algunos ejemplos.
El tema de las lesiones también lo han mejorado, añadiendo vendajes a los jugadores e incluso la salida del campo en camilla (para comprobar esto lo más sencillo es hacerle una fuerte entrada a **Ronaldo,** uno de los jugadores más predispuestos a la lesión).
Los estadios no han sufrido grandes cambios, aunque sí que han sido mejorados. Lo realmente interesante es la afición del partido, que variará en número dependiendo del tipo de partido que sea, así que no será difícil ver un campo medio vacío cuando hayamos perdido varios partidos de la **ML**. También destacar que los hinchas vestirán de una manera u otra dependiendo de la estación del año en la que se juegue el partido o el tiempo que haga.
La animación también ha sufrido algunos cambios, siendo ahora mucho más fluida y realista. También veremos la animación del pelo largo o de las coletas.



Si ***WE*** destaca en algún apartado, ése es, sin duda alguna, en la jugabilidad. En esta nueva entrega, la gente de **KCET** ha vuelto a rizar el rizo, dándole aún más jugabilidad e incluyendo una serie de jugosas novedades.
A los regates ya conocidos como recortes, bicicletas, etc. se han añadido la ruleta de **Zidane** (Marsellesa) o hacerle un sombrero por encima del defensa, ambas jugadas muy espectaculares.



**Marsellesa - regate tipico de Zidane, Tambien llamado Ruleta*

Winning Eleven 7 (PES 3)







LA ALTERNATIVA

Evil Ryu 94
Otra nueva edición de la mejor saga futbolera.

Real Yagami 88
Este juego es lo mejor del fútbol en consola.

Sir Arthur 93
El Rey ha vuelto y de qué manera. Muy recomendable

En lo que a los porteros respecta, éstos pasan a un nuevo plano con unas salidas y paradas mucho más espectaculares que en anteriores entregas y sobre todo el poder poner el control de éstos en semiautomático y controlar perfectamente sus salidas.
También se ha añadido un modo en el cual podemos controlar un solo jugador al estilo de ***Libero Grande*** de **Namco**.
En este apartado, también me gustaría destacar la notable mejora de la *IA* de la *CPU*, a la cual será mucho más difícil vencer, sobre todo si elegimos un nivel de dificultad alto.



El apartado sonoro sigue en la línea habitual, aumentando el número de cánticos del público y destacando, como siempre, el intachable trabajo del gran **Jon Kabira**.

Los puntos negros de este título son los mismos de siempre, la no inclusión de las licencias. Aunque esta vez nos queda un rayo de esperanza para ***WE8,*** ya que 4 equipos italianos como son **Milan**, **Parma**, **Roma** y **Lazio** son los oficiales, con todos sus jugadores, sus escudos y equipaciones.

Por falta de espacio, han quedado algunos detalles por destacar, aunque lo que queda ya lo descubriréis por vosotros mismos.

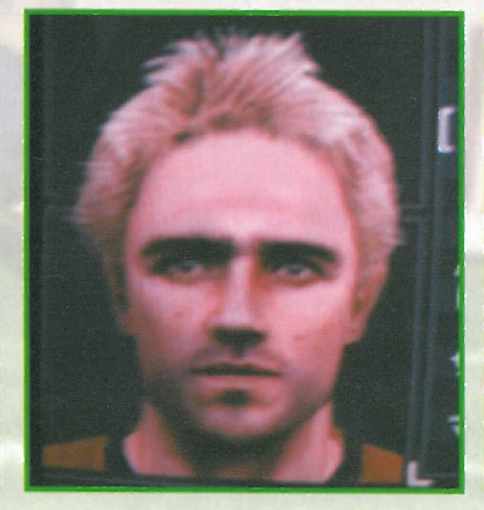
Zer0Sith
Zer0sith@hotmail.com

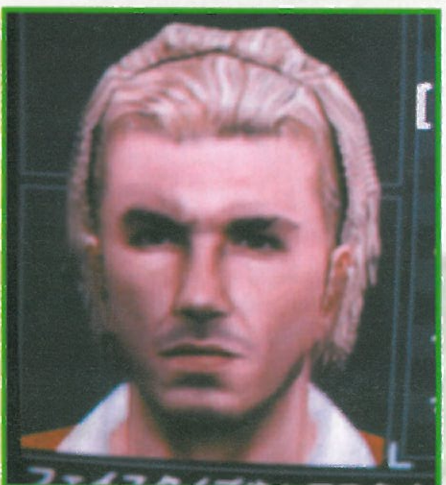












Product Number 3

*El primer juego de la hornada prometida por el nuevo grupo de programación **Studio 4** de **Capcom** para **GameCube** ya está disponible en España con **Product Number 3**, un videojuego que desborda acción por los cuatro costados.*







VALORACIÓN

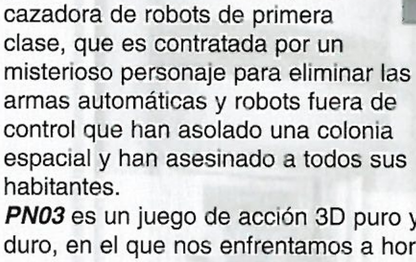
GRÁFICOS	90
SONIDO	85
JUGABLE	92
TOTAL	88

LA ALTERNATIVA

Orikom 80
No es original, pero la GC lo necesitaba

Real Yagami 81
Capcom está perdiendo el encanto de antaño...

Sir Arthur 89
Un arcade de los que se necesitan en GC.



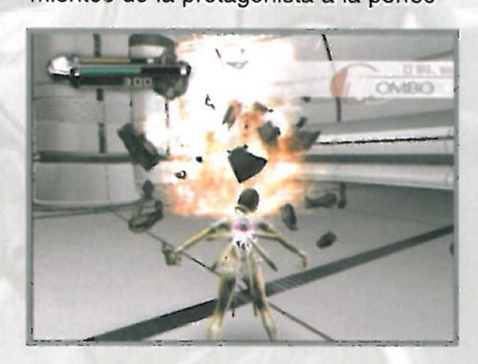
La historia de ***PN03*** nos pone en la piel de Vanessa Schneider, una cazadora de robots de primera clase, que es contratada por un misterioso personaje para eliminar las armas automáticas y robots fuera de control que han asolado una colonia espacial y han asesinado a todos sus habitantes.

PN03 es un juego de acción 3D puro y duro, en el que nos enfrentamos a hordas de enemigos disparando energía por nuestras manos de una manera artística. Vanessa nos ofrecerá una auténtica danza en cada combate, con movimientos muy fluidos y sensuales. El desarrollo es muy simple, al ir eliminando enemigos obtendremos puntos con los que comprar distintos trajes que nos permitirán mejorar nuestro poder de disparo y hacer ataques especiales. Las 10 fases se desarrollarán en su mayoría en el interior de la colonia, aunque habrá algunas en la zona desértica exterior.

En cuanto al apartado técnico, ***PN03*** ofrece un aspecto magnífico, los gráficos son sencillos, pero los efectos de luces, modelos de los personajes y acción en pantalla son sobresalientes. Destacar el look monocromo y metálico del interior de la colonia. La animación es muy buena, recreando los movimientos de la protagonista a la perfección, y la banda sonora y efectos de sonido acompañan correctamente al desarrollo del juego. La jugabilidad es el punto fuerte de ***PN03***, al tener una dificultad bien ajustada y que recuerda a los antiguos juegos de acción de disparar, en los que debíamos estar muy atentos a los patrones de ataque de los enemigos.

Para concluir, ***PN03*** es un juego de acción 100 %, que a pesar de ser 3D conserva el sabor y la jugabilidad de los clásicos antiguos y que contiene algunos extras al completarse. Su mayor problema es que puede llegar a aburrir a los que buscan algo más. En mi caso el juego se adapta a la perfección a mi gusto y pienso disfrutar horas y horas destrozando robots sin descanso.

Evil Ryu
Goemon2000@hotmail.com





*De la mano de **Lucas Arts** y programado por **Bioware**, creadores de los famosos **Baldur's Gates** y **Neverwinter Nights** de **PC** llega **Star Wars: Los Caballeros de la vieja República** a **X-Box**.*

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC





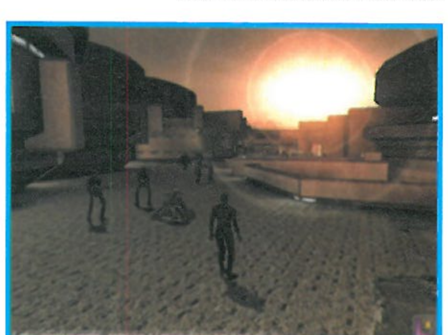
KOTOR, como es conocido el juego en USA, es un ambicioso RPG basado en ***Star Wars***. La historia se desarrolla miles de años antes del primer episodio de la saga, y a pesar de esto, nos encontraremos el mismo tipo de aliens y tecnología que rápidamente asociaremos al universo de ***Star Wars***. Nosotros nos encontraremos en medio de un conflicto entre la República y los Sith, un poderoso y maligno imperio que intenta eliminar a la República. El personaje que seleccionemos será, en principio, un joven soldado republicano, cuya nave es atacada y destruida. Nuestra unidad de salvamento caerá sobre un territorio puesto en cuarentena por los Sith. La primera misión consistirá en escapar e informar de lo ocurrido a Bastila, un poderoso y joven Jedi que es la llave de los esfuerzos de la República por descubrir los secretos de una antigua reliquia llamada Star Forge, que contiene presuntamente información sobre cómo los Siths tienen unos suministros de armamento ilimitado. A partir de aquí comenzará a desarrollarse la historia, que dependiendo de lo que hagamos acabará de una forma u otra.

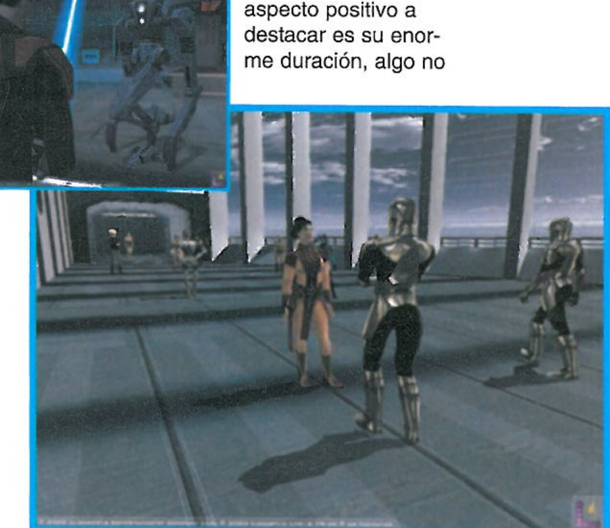
En cuanto al sistema de juego, ***KOTOR*** es bastante peculiar y se aleja del típico juego de rol japonés. Los que hayan jugado a ***Baldur's Gate*** o ***Neverwinter Nights*** en **PC** ya saben a lo que me refiero. ***KOTOR*** sigue las reglas de la tercera edición del juego de rol de mesa ***Dungeons and Dragons***, ofreciendo un tipo de rpg nunca visto antes en una consola. Al principio tendremos que seleccionar a nuestro personaje entre las distintas clases disponibles, que incluyen entre otras: humanos, androides o wookies. Una vez seleccionado podemos elegir la clase de personaje, y dependiendo de esto, obtendremos diversos tipos de poderes y habilidades. Todo esto que parece complicado ha sido simplificado por los programadores, con un sistema que permite crear un personaje con facilidad y de manera automática, algo que agradecerán los más inexpertos. En ***KOTOR*** tampoco faltarán todo tipo de armas de la saga, sables láseres, doble sable láser, pistolas y poderes Jedi, que harán las delicias de todo aficionado a ***Star Wars***. Otro aspecto destacable es que habrán minijuegos de acción, destacando la posibilidad de podernos poner a los mandos de una torreta de disparo en batallas espaciales.

Técnicamente ***KOTOR*** es perfecto, con increíbles efectos gráficos y correcto modelado de los personajes, que capturan a la perfección a la saga de ***Star Wars***. La música, cómo no, incluye los temas más famosos de las películas de **George Lucas**. En cuanto a la Jugabilidad, el juego resultará un poco complicado al principio, pero a medida que juguemos iremos aprendiendo las múltiples posibilidades que ofrece ***KOTOR***. Otro aspecto positivo a destacar es su enorme duración, algo no muy normal en los tiempos que corren.

Como conclusión recomendaros que probéis ***KOTOR***, un genial rpg, que cautivará tanto a los amantes del rpg como a los fans de ***Star Wars***, que disfrutarán como nunca con este juegazo. Por cierto, lo tendremos traducido al castellano, un aliciente más para su compra, ya que sería un crimen tener que jugarlo en inglés.

Evil Ryu
Goemon2000@hotmail.com





VALORACIÓN

GRÁFICOS	92
SONIDO	90
JUGABLE	93
TOTAL	91

LA ALTERNATIVA

Shinobi **90**
Patea traseros con tu sable láser, ser un Jedi benefactor.

Zer0Sith **90**
Un RPG al estilo D&D y largo, indispensable.

Ryofu **89**
¡Un Action RPG de Star Wars debe ser bestial!

Hanjuku Eiyu Tai VS 3D

*Poco después de la fusión entre las dos mega empresas más célebres del género RPG, **Square Enix** nos brinda la continuación de una de las sagas de SLGs más excéntrica, extravagante y sarcástica vista hasta ahora. Esta saga tiene un nombre y no es ni más ni menos que **Hanjuku Hero**. (¿Y ezo qué es? O.o)*



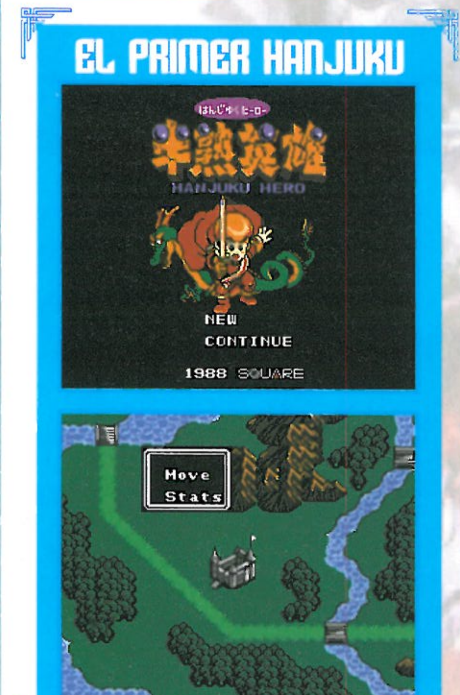


¿Quién diría que todo empezó en la vieja y gloriosa **NES** de *8 Bits*? En el año 1988, **Square** lanzó uno de los primeros juegos de estrategia en tiempo real, con diseños un poco pintorescos y deformes, una historia cómica y un conjunto de estilos muy japonés. ***Hanjuku Hero*** conseguiría una buena aceptación en Japón, pero claro, ¿quién de occidente iba a prestar atención a un juego tan extraño como éste? Se trataba de un juego donde teníamos que ir conquistando castillos mandando tropas en tiempo real; uno de los puntos fuertes que tenía era el sistema de invocación que se le adjuntó por su éxito obtenido en los ***FF***, 4 años después, aparecería su secuela en la impecable **SNES** llamada ***Hanjuku Heroe ahh Sekaiyo Hanjuku Nare!!.*** Esta vez la historia era más absurda y estúpida, (No la entendían ni los mismos japoneses) (¬_¬U). Se le incorporó un nuevo sistema de invocación llamado *Tamago System* (el sistema del huevo), que no era más que un sistema al azar de invocación con un huevo, dependiendo de nuestra suerte podríamos invocar a criaturas chorras o a criaturas idiotas además de chorras. El juego fue un boom en Japón por su originalidad y carisma, pero sin embargo su nombre se quedaría en el olvido hasta el año 2002, donde aparecería la conversión de la segunda parte para la portátil de *16Bit* de **Bandai**, la **Wonder Swan Color.** Por lo visto, tuvo muy buenas ventas, y entonces **Square Enix** (ya fusionados) decidieron lanzar una nueva continuación en la consola de última generación de **Sony**, y así llegamos a este nuevo ***Hanjuku Hero Vs 3D***, y aunque parezca mentira, este último es todavía más absurdo y cómico que los anteriores, veamos el porqué....



Con el nombre de ***Hanjuku Hero Vs 3D,*** podemos deducir que los malos del juego tienen algo relacionado con el *3D*, y realmente, este nuevo juego destaca por su originalidad. El juego empieza justo en el final del título anterior, donde el héroe y su mejor general Sebastián consiguen destruir al malo maloso, gracias al poder de los huevos. Después de unos años de paz en el reino de *Almamoon* (nombre del reino *2D* del juego), el joven e incompetente príncipe (hijo del héroe anterior, que es idéntico al padre pero bueno ¬¬U) deberá conquistar un mundo alternativo

EL PRIMER HANJUKU







Hanjuku Eiyu Tai VS 3D



donde todo es en *3D*, quienes amenazan con destruir el reino de *Almamoon* y bueno, a partir de aquí todo se convierte en un disparate. Deberemos mandar ejércitos de soldaditos en *2D* (hechos con una técnica cutre y con 2 *frames* de animación) a luchar contra hordas de bestias *3D* con 4 *polígonos*, el objetivo es ir conquistando todos los castillos de los más de 30 mundos y acabar con sus *Bosses* (terribles bestias gigantes en *3D*), pero tranquilos porque recordad que tenemos el poder de invocar a los huevos, aunque claro uno no se espera qué criatura nos puede aparecer, con suerte podremos tener a nuestra disposición a criaturas como albóndigas peleonas, gallinas asesinas, o incluso una obra de arte de Picasso con forma de caca llamada **Pikuso** (hasta los enemigos caen de espaldas con algunos ataques de estos impresentables), y lo cierto es que hay más de 200 criaturas diferentes, además todos los diseños han sido hechos por aficionados (imagina un dibujo de tu hermanita de parvulario en un *FF*). Fue en un concurso realizado conjuntamente entre **Square Enix** y la famosa revista **V-Jump** de **Shueisha**, para recopilar los diseños de criaturas más originales y creativos de Japón, algo nunca visto en un juego, pero la cosa no se queda allí: dentro del juego también podremos ver a parodias de famosos japoneses, extraños anuncios de televisión japoneses sacados de a saber dónde (como en ***Geppy X*** de **PSX**, donde se parodiaba con anuncios



Aquí tenemos la invocación suprema del juego, ¡¡el famoso huevo!! Que sólo sirve para hacer una pose y animarnos un poco, porque sólo tiene 1 punto de HP.

LAS "INVOCACIONES"...









inventados del mismo juego), y sin mencionar un sinfín de personajes chorras cargados de un humor casi exclusivo para japoneses.
Pero seguramente, lo que nos mató a todos, fue la protagonista femenina del juego, a diferencia de los otros, aquí tendremos a una gorda y monstruosa polígono con cara de pulpo y llena de granos llamada A-TA-SHI, quien no para de incordiarnos exigiéndonos regalos y otros caprichos a base de gastar el dinero del estado, el cual necesitamos para concluir el dichoso juego (Ja Ja hacía tiempo que no nos reíamos tanto con un personaje de videojuegos), este título es puro humor amarillo.
Aunque técnicamente no es gran cosa, con unos gráficos que lo podría hacer una **PSX** o **SS**, es bastante correcto y agradable de ver, la jugabilidad es constante, muy simple, pero al mismo tiempo divertido, aquí no hay demasiados factores a tener en cuenta, sólo el dinero y las unidades que lucharán; y por lo que a la música se refiere, son las mismas melodías de los juegos anteriores, pero mejorados por el maestro **Nobuo Uematsu**, un estilo muy interesante, porque suenan como las míticas melodías de **NES** o **SNES**, pero con más ritmo y marcha, eso sin contar que tiene varias canciones cantadas en japonés como si de un anime se tratase.
Y definitivamente, este simpático juego está ambientado para el público japonés, pero si te arriesgas a probarlo, te llevarás unas cuantas carcajadas, aunque la mitad de su humor simplemente no lo podremos comprender por el problema del idioma.

Ryofu tirao por los suelos de risa de bla bla bla......Ibiza
denlangrisser@msn.com

VALORACIÓN

GRÁFICOS	67
SONIDO	83
JUGABLE	94
TOTAL	87

LA ALTERNATIVA

Real Yagami 90
Ojalá todos los juegos divirtieran como Hanjuku VS 3D

Orikom 85
Sirve para lo que ha sido creado: divertir

Búho 76
El huevo es mi héroe, no hace "ni el huevo".



*Aquí podemos ver a **Nobuo Uematsu** y desarrolladores del juego en un evento en Akihabara para animar a la gente que compre el juego (y parecía un hombre serio).*



Ésta de aquí es A-TA-SHI, la doncella del juego, morsa para los amigos. En cada mes que transcurre en el juego tendremos que comprarle regalos, dependiendo de lo que le regalemos se volverá más fuerte, quién sabe, a lo mejor hay algún objeto para hacer que pierda unos cuantos kilitos.

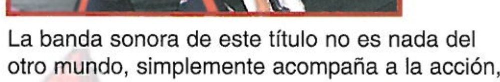
Rockman X7 (Megaman X7)



Capcom por fin se ha decidido a cambiar el sistema gráfico de una de sus sagas más longevas, eso sí, ¿lo han hecho para bien o para mal?



La serie **Rockman** siempre ha sido sinónimo de dificultad, aunque de un tiempo a esta parte la saga se ha ido haciendo cada vez más asequible para el público en general, llegando incluso en algunas entregas a convertirse en un juego de niños.
En esta nueva entrega, **Capcom** ha querido jugarse el todo por el todo dando el salto a los *3D*, arriesgándose a perder el público fiel durante años a la saga, la cual ha seguido viva gracias a los fans incondicionales que tenía (entre los cuales nos incluimos ***Evil-Ryu*** y un servidor (***Yagami***: ¡Y yo también!)).
Una vez más, los señores de la **Capsule Computer** han apostado por la ya famosa técnica del *Cell-Shading*, dotando a esta entrega de unos personajes y escenarios totalmente en *3D*, con una muy buena animación y un precioso colorido.
El juego mezcla los clásicos *2D* de la saga con las fases en *3D* al más puro estilo de los ***Rockman Dash*** (***Legends***), con la opción de fijar los objetivos incluida.
Una de las novedades más interesantes es la opción de elegir a dos personajes al iniciar la fase y poder cambiarlos en cualquier momento usando el botón L2. Otra de las novedades es el poder aumentar las características de nuestros personajes al finalizar cada una de las fases.
En esta nueva entrega podremos controlar a Rockman y a Zero, a los cuales se une un nuevo personaje llamado Axl.



La banda sonora de este título no es nada del otro mundo, simplemente acompaña a la acción, a destacar algunos remixes de títulos clásicos de la saga.
Los *Fx* están mucho más cuidados que la *OST*, así pues disfrutaremos escuchando las explosiones, disparos o el sable de Zero.
Como resumen final decir que ***Rockman X7*** mantiene vivo el espíritu de una saga, la cual parece que o se renueva o tiene sus días contados. Aunque personalmente hubiera preferido una entrega a la vieja usanza, deberemos conformarnos con que **Capcom** mantenga vivo al más famoso robot azul de todos los tiempos y a todos sus compañeros de guerra.



Zer0sith
Zer0sith@hotmail.com

VALORACIÓN

GRÁFICOS	90
SONIDO	88
JUGABLE	92
TOTAL	90

LA ALTERNATIVA

Evil Ryu 80
Lástima que todo el juego no tenga un desarrollo 2D.

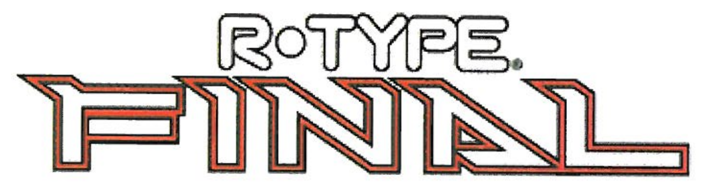
Ryofu 84
Demasiado fácil para ser un Rockman

Sir Arthur 80
Para mí sobraba este experimento, muy decepcionante





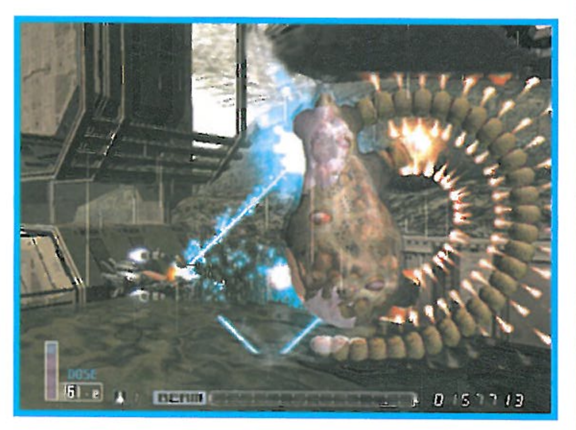
*Hay sagas que cada cierto tiempo se rescatan del olvido, la saga **R-Type** no hace mucho que se desempolvó del baúl de los recuerdos, **R-Type Delta** fue el último juego el cual no convenció demasiado.*





R-Type pasó a la historia de los videojuegos como uno de los shooters más emblemáticos de los 80 y principios de los 90, la mezcla de gráficos de alta tecnología con tejidos vivos (el primer *Final Boss* es antológico) hizo que conquistara a una gran legión de fans, la incursión del *"option"* fue todo un acierto; este *option* conocido como el *cacharro* en los salones *barriobajeros*, daba una jugabilidad tremenda. Para los lectores que no sepan a qué me refiero, este *cacharro* u *option* es una parte separada de la nave que se recoge como un *item* y nos multiplica la potencia de fuego aparte de otorgarnos otros disparos. Si nos lo colocamos en la parte delantera o trasera, se puede usar para cubrirnos de las balas enemigas o para introducirlo en algún conducto enemigo y aprovechar su colocación para infligir más daño.
R-Type Final es el sexto juego de la serie, en recreativa aparecieron los dos primeros y un tercero llamado ***R-Type Leo***, en **Super Nes** y **Gameboy** lo hizo ***R-Type III*** y hace poco apareció ***R-Type Delta,*** que no llegó a convencer a los más fans.





Para la ocasión, **Irem** ha querido compensar al usuario creando un museo virtual con todas las naves que han ido apareciendo a lo largo de la saga, mostrando sus detalles como armamento y demás curiosidades, aparte de una galería de imágenes. Todos estos extras se tendrán que desbloquear a lo largo del juego, ya que al principio tendremos un contador de tiempo y de vidas... ¡¡llegando hasta 99!!!
Como curiosidad, comentar que podemos personalizar nuestro caza como queramos, cambiando el color y eligiendo el armamento deseado.
Técnicamente ***R-Type Final*** no se encuentra al nivel de, por ejemplo, ***Ikaruga,*** pero los gráficos se ven muy nítidos y la inclusión de *Bosses* grandiosos hacen del juego una delicia (además de los ya clásicos efectos de luces).
Se han observado algunas ralentizaciones, aunque no son muy graves. Esperemos que para cuando llegue al mercado español estén arregladas y que se conserve la galería y, sobre todo, el museo, el cual es un gran acierto para los fans de esta impresionante saga. Totalmente recomendable.



Así de bueno era R-Type Leo, ya no hacen juegos así.

Sir Arthur
Makaimura_Saga@hotmail.com

VALORACIÓN

GRÁFICOS	90
SONIDO	91
JUGABLE	89
TOTAL	90

LA ALTERNATIVA

Dan **85**
Es bueno, pero no tiene la dificultad de antes.

Real Yagami **81**
Vuelve un clásico adecuado a los nuevos tiempos.

Zer0Sith **89**
El regreso a lo grande de uno de los míticos.



DINO CRISIS™





*La tercera entrega de **Dino Crisis** da un cambio radical a la saga, aunque todavía quedan detalles de lo que fue un auténtico Survival Horror, la acción será lo que más privará en este Sci-Fi Action.*

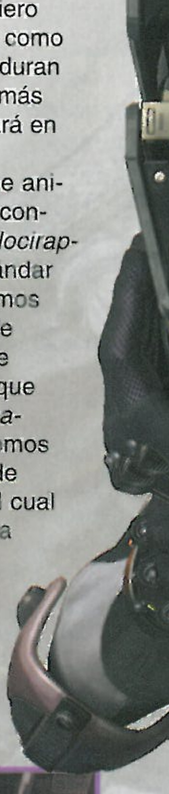
El carguero industrial OZYMADIUS lleva vagando por el espacio unos 300 años hasta que una tripulación de rescate la encuentra, durante la operación la OZYMADIUS abre fuego contra nuestra nave principal y la destruye por completo, el equipo de salvamento que en ese momento se encontraba a medio camino también son bombardeados y varios son despedidos al espacio, sólo unos pocos supervivientes han conseguido llegar a la gigantesca OZYMADIUS, un complejo enorme de ciudad colona, quizás hubiese sido mejor morir en el espacio exterior...

Básicamente ***Dino Crisis 3*** se puede considerar otro *Survival Horror*, aunque se desvía un poco del esquema habitual que inauguró el imprescindible ***Resident Evil***. Esta tercera parte se queda a medio camino entre un juego de acción y un *Survival Horror* clásico. Durante la aventura tendremos que ir abriendo infinidad de puertas y pasillos, aunque se nota un poco la falta de agobio y tensión que se encontraba en los ***RE*** , ya que los dinosaurios no dan tanto *Yuyu* como los putrefactos zombis.

Durante nuestro periplo por conservar los *gayumbos* limpios, encontraremos a otros aperitivos andantes, quiero decir, a algunos supervivientes como tú, aunque ya os aviso que no duran mucho, otros durarán un poco más como ***Sonia,*** la cual nos ayudará en nuestra cacería.

Los *T-Rex* son sin duda los que animan la función, además de encontrarnos con los rapidísimos *velociraptores* en dos versiones, la estándar y la *cabeza-martillo*. Nos veremos las caras con unas especies de serpientes prehistóricas que se cepillan un *T-Rex* más rápido que unas pirañas después del *ramadam*; y por si fuera poco, debemos tener cuidado con el sistema de defensa de la OZYMADIUS, el cual nos dará por saco durante toda la aventura.

El *Boost* ósea, el impulsor de la espalda conocido también por *Jet Pack*, será un elemento crucial para concluir con éxito la misión, ya que aparte de poder dar saltos gigantes y de planear unos segundos nos servirá para desplazarnos por los niveles a mayor velocidad; el problema es que tiene una barra de energía propia y se irá gastando mientras hagamos uso de él, aunque se recargará una vez dejemos de usar. Nuestro armamento









Dino Crisis 3

estándar será una ametralladora con munición infinita, la cual nos permitirá, al dejar pulsado el botón de disparo durante unos breves segundos, que realicemos un disparo potenciado (válido para casi cualquier arma). Durante el juego conseguiremos nuevo arsenal como el típico *3-Way* y algunos complementos como *Boomerangs*, que se añadirán al arma elegida, y tendremos 2 opciones de disparo a la vez. Por si no tuviésemos bastante, al grabar la partida podremos comprar mejoras como *kits* de supervivencia y determinar armamento extra. El dinero se conseguirá mediante los puntos que sumemos al destruir el mayor número de dinosaurios, según el estilo y el tiempo empleado.

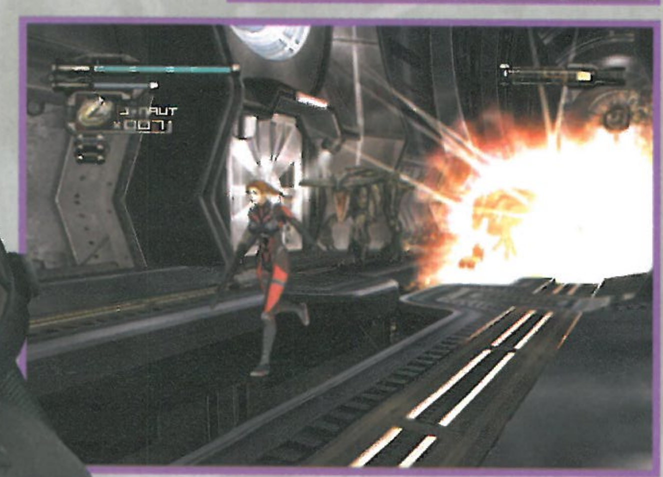
Dino Crisis 3 es gráficamente muy espectacular, lleno de reflejos y luces, el único problema es que al ser una nave, todas las fases tienen un cierto parecido, siendo el color metálico el que más predomine. Los dinosaurios están modelados y animados correctamente, además de contar con unas *FMV* de lo más espectaculares. En cuanto al sonido, decir que se encuentra en 5.1 y que la música es sublime para cada tipo de situación... cuando hay algún enemigo cerca, el tempo empieza a subir y crea un clímax perfecto.

El único problema que se le puede achacar es el sistema de cámaras, que no está depurado del todo pero que tampoco es un lastre. Algunas veces podemos desorientarnos e ir al lado contrario del que queríamos ir, ya que la cámara es fija, al estilo ***RE***, y al estar en un escenario 3D algunas veces puede ocurrir alguna confusión. Al pulsar el botón del *stick* derecho, accederemos a una vista en primera persona, muy útil para apuntar mejor y observar el escenario en busca de interruptores o algún ítem.

Como conclusión, comentar que el que espere un ***DC 3*** parecido al primero, que se vaya olvidando; pero si te gustan los juegos de acción con un poco de intriga e investigación éste es tu título.

Sir Arthur
Makaimura_Saga@hotmail.com





VALORACIÓN

GRÁFICOS	95
SONIDO	95
JUGABLE	92
TOTAL	92

LA ALTERNATIVA

Evil Ryu **82**
Buen juego, pero la cámara es el principal problema.

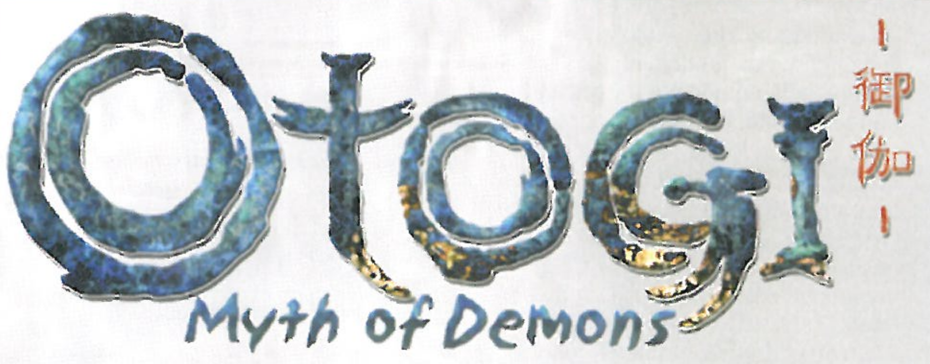
Real Yagami **83**
Ya no saben hacia donde enfocar esta saga.

Zer0Sith **89**
Más acción y menos puzzle.









Un samurái de ultratumba deberá librar una difícil batalla contra hordas demoníacas en el Japón antiguo. De la mano de ***From Software*** *y distribuido por* ***Sega***, *llega* ***Otogi Myth of Demons***, *un juego para* ***Xbox*** *cargado de acción y espectacularidad.*

	FROM SOFT. / SEGA
SISTEMA	XBOX
VERSIÓN	EUROPEA
PLAYERS	1
GÉNERO	ACCIÓN
DURACIÓN	15 HORAS

VALORACIÓN

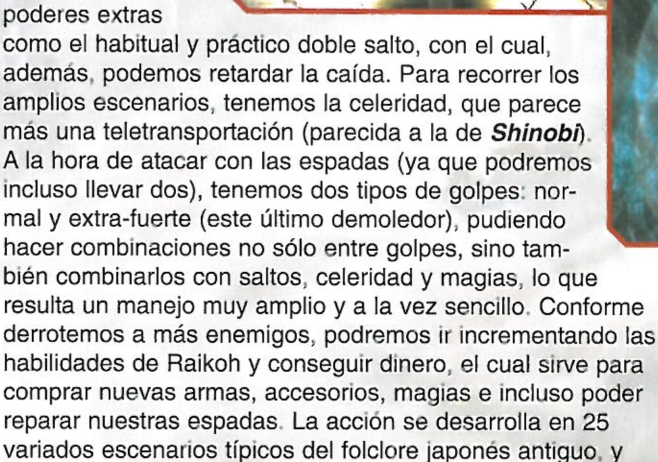
GRÁFICOS	80
SONIDO	75
JUGABLE	84
TOTAL	80

LA ALTERNATIVA

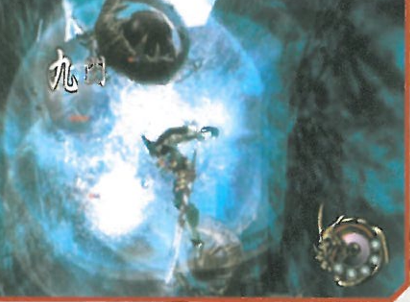
Evil Ryu **86**
Original y divertido juego de acción de mitología japo.

Orikom **83**
Poco a poco se alza la XBOX.

Ryofu **80**
Para pasar el rato no está mal.

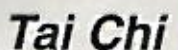






Raikoh, es un joven samurái caído en combate, el cual ha sido traído de nuevo de entre los muertos para luchar contra los demonios. Para ello no sólo contamos con espadas, también tenemos poderes extras como el habitual y práctico doble salto, con el cual, además, podemos retardar la caída. Para recorrer los amplios escenarios, tenemos la celeridad, que parece más una teletransportación (parecida a la de ***Shinobi***). A la hora de atacar con las espadas (ya que podremos incluso llevar dos), tenemos dos tipos de golpes: normal y extra-fuerte (este último demoledor), pudiendo hacer combinaciones no sólo entre golpes, sino también combinarlos con saltos, celeridad y magias, lo que resulta un manejo muy amplio y a la vez sencillo. Conforme derrotemos a más enemigos, podremos ir incrementando las habilidades de Raikoh y conseguir dinero, el cual sirve para comprar nuevas armas, accesorios, magias e incluso poder reparar nuestras espadas. La acción se desarrolla en 25 variados escenarios típicos del folclore japonés antiguo, y pese a la belleza de algunos de ellos, nada nos impedirá destrozar casas, muros, y prácticamente toda la arquitectura que se nos ponga por delante. Lo más notorio es el hecho de poder lanzar a nuestros enemigos a base de golpes y hacerles atravesar casas, columnas, murallas e incluso incrustarlos contra el duro suelo o paredes rocosas, las cuales quedarán seriamente afectadas.





Los apabullantes efectos de luces, magias y, sobre todo, destrucción, son muy vistosos y fluidos. Gran parte de la ambientación corre a cargo de melodías a veces relajantes y otras veces frenéticas, a los sonidos en menús, voces durante el juego y efectos sonoros, fuertemente cargados de ese toque japonés antiguo y mitológico.

Otogi Myth of Demons, pese a no contar con el carisma o energía de otros títulos como ***Devil My Cry***, hará las delicias de los amantes de la acción y de los que les gusta descargar combos de golpes sobre sus enemigos. Se puede decir que ***Otogi*** estará entre los mejores juegos de acción del prematuro catálogo actual de **Xbox**. Por el momento ya ha sido anunciada su secuela.

Tai Chi





KONAMI	
SISTEMA	GBA
VERSIÓN	AMERICANA
PLAYERS	1
GÉNERO	RPG
DURACIÓN	EL SOL DIRÁ

*Ideo Kojima está al pie del cañón, y por lo visto tiene suficientes ideas en su cabeza para dar algunas sorpresas en nuestros queridos sistemas de entretenimiento. Esta vez toca la **Game Boy Advance**, con un nuevo **RPG** que es como mínimo, curioso.*

Konami, y cómo no, el genio que está detrás de ***Boktai***, el señor **Kojima,** han desarrollado un juego equipado con un pequeño sensor solar, el cual envía datos a la consola según la luz que haya en el lugar donde juguemos, afectando directamente sobre el juego, dando consecuencias en ocasiones muy poco agradables en caso de jugar sin luz solar. También hay que decir que el reloj interno del sistema controlará las horas de luz y oscuridad, complicándonos algunas veces la vida.

Este título nos presenta a Dyango, el personaje de la historia, el cual tiene el no menos noble pero sí peligroso oficio de cazar vampiros. Dichas criaturas viven en la oscuridad, donde son fuertes y terribles oponentes, pero la maldición del vampirismo hace que la luz del sol sea mortal para ellos. Django debe liberar a la humanidad del ataque de los vampiros en un mundo lleno de mazmorras, castillos y demás lugares donde vivan los hijos de Caín.

Dyango ha heredado algunas habilidades made in **Kojima**, como la pegarse a los muros para no ser visto y golpear a éstos para atraer la atención de los monstruos, que llegan a ser un poco más tontos y se encuentran con ellos mismos (aunque también influye si les da mucho el sol o no...).

Ahora os preguntaréis para qué sirve el cacharrete éste que lleva el juego. Pues no es ni más ni menos que parte de la dificultad y originalidad del juego, pues cuanta más luz reciba el panel, más poderosos serán los ataques de nuestra arma llamada "Gun De Sol", pues se recarga con la energía solar, y si estamos en la sombra no se podrá recargar, aparte que los enemigos son más débiles en la luz. Los decorados serán más luminosos, haciendo que rayos de sol entren por ventanas (en caso de estar en un lugar cerrado, como un castillo) ayudándonos a recargar nuestra arma, pero ¡hay de ti pobre iluso, si decides luchar contra las tinieblas en la oscuridad! ¡Estos seres tienen mayor poder y ventaja sobre ti cuanta menos luz reciba el sagrado sensor! (exageración teatral, para haceros leer un poco más... que a los ojos no les salen agujetas).

Aparte de tener unos gráficos bastante cuidados, y un apartado sonoro que está a la par, ***Boktai*** tiene un planteamiento de juego muy original, siempre condicionado por el lugar donde juegas (de si recibe luz solar o no), incluso algunas zonas cambian y desvelan secretos según la cantidad de luz u oscuridad que haya en el lugar donde jugamos.

Recordemos nuevamente lo afortunados que son los japoneses, pues **Nintendo** ha lanzado el juego en un pack para coleccionistas con una **GBA SP**, y si encima lo habías reservado con anterioridad, te regalan un estuche donde guardar la **GBA**, pero el estuche tiene forma de ataúd, como el de los vampiros que tiene que destruir Dyango.





Orikom

Orikom@Hotmail.com

VALORACIÓN

GRÁFICOS	86
SONIDO	82
JUGABLE	88
TOTAL	85

LA ALTERNATIVA

Ryofu 82
Que nuestro sol nos traiga horas de vicio

Real Yagami 90
Así es como deben ser los juegos de GBA

Búho 83
Perfecto para llevártelo a la playa en el veranico



Super Robot Taisen D



Vuelve Mazinger, Getta, Gundam & Cía, dispuestos a reventar la chapa de los miles de mechas que se pongan por delante ¡y vienen muy bien acompañados!

BANPRESTO	
SISTEMA	GBA
VERSIÓN	JAPONESA
PLAYERS	1
GÉNERO	SLG
DURACIÓN	1~2 SEMANAS

El pasado ***SRW Original Generation*** para **GBA** nos deleitó a los más viejos seguidores de la saga, poniendo en escena a todo el elenco de mechas originales de **Banpresto**. Por otro lado, dejó indiferente a todo aquél que se iniciara en ella no hace mucho, pues apenas reconocerían a ningún personaje. Por ello, **Banpresto** se ha puesto las pilas para contentar a estos últimos, y en menos que canta un gallo ha lanzado ***Super Robot Wars D***, siguiendo con las licencias de los más famosos "roboces".

Las series estrella de este título son ***Change! Getta Robo*** y ***Macross 7***, ya que por primera vez se trata la historia de ambas (hasta ahora, el ***Shin Getta Robo*** que aparecía en los **SRW** era el del manga, no de los OVAs). Tampoco podemos olvidar las debutantes en la saga: la conocida por estos lares ***Megazone 23,*** la reciente ***The Big O*** y las veteranas series ***Mirai Robo Daltanious*** y ***Rokushi Gattai God Mars***, de 1979 y 1981 respectivamente (¡¡Nadie te da tanta información como **GamesTech**!! –Mensaje subliminal- o_O).



Veamos ya las novedades de ***SRWD***. Lo primero que salta a la vista son los dos protagonistas y los cuatro mechas seleccionables, a los que podemos cambiarles el nombre y hasta la nomenclatura de los ataques (nos dejan cambiarlo las veces que queramos, por si nos aburrimos).

La siguiente novedad que se ve a tres leguas es un poco tonta, nos permiten retroceder en los diálogos por si nos hemos perdido algo... Muy útil para los japoneses.

Ahora, además de poder mejorar las características de las máquinas, también podemos mejorar la de los pilotos, por cada nivel que ganemos se nos dará un punto, a invertir en lo que queramos (ataque, rango, defensa, puntería, técnica, agilidad y puntería).

Por su parte, se pueden vender habilidades ya adquiridas para ganar dinero, las habilidades no son fáciles de conseguir (no confundir con las características), por lo que no es muy recomendable venderlas.

Una de las mayores novedades se basa en los combos, y es que la fiebre por combinar ataques ha llegado hasta los ***SRW***. Al alcanzar cierto nivel, los pilotos tienen la habilidad de atacar a varios enemigos, uno detrás de otro, utilizando un solo ataque; para ello tienen que estar los objetivos unos cerca de otros y cumplirse unos requisitos. ¿Lo malo de esto? los jefes enemigos son los que más suelen usarlos...

Y otra gran novedad que viene a sustituir a

LOS PROTAGONISTAS DE BANPRESTO



Joshua Radcliff




Clyana Rimsky



Super Robot Taisen D

SERIES EN SRWD

Mobile Suit Z Gundam
Mobile Suit Gundam ZZ
Mobile Suit Gundam Char's Counterattack
Mobile Suit V Gundam
New Mobile Report Gundam W
The Big O
Rokushi Gattai God Mars
Mazinger Z
Great Mazinger
UFO Robot Grendizer
Shin Getta Robo OVA (Change! G.R)
Mirai Robo Daltanious
Megazone 23
Macross 7



los *skill points*. Los *skills points* son ya un clásico de la saga, son unos puntos que se otorgan por cumplir unos requisitos en cada pantalla, algunos son realmente difíciles de conseguir, y sirven para obtener mejores (o peores) mechas y algunas pantallas extras al final. Esta vez en lugar de *skills points* obtendremos directamente una fase de bonificación, que podrá ser seleccionada en el menú de *intermission* (el menú de entre fase y fase). Esto aumenta mucho las opciones de *replay*, ya que al finalizar el juego podemos repetirlo intentando lograr todas las bonificaciones, amén de contar con todo el dinero y las mejoras obtenidas en la primera partida.
SRWD es el que está mejor animado de los 4 de **GBA**, esto se nota especialmente en los mechas de **Banpresto** (barriendo para

¿QUÉ ES SUPER ROBOT WARS?

Por si alguien anda algo perdido, los ***Super Robot Wars*** (o ***Taisen***) forman una veterana saga que, desde la primera aparición en **Game Boy** (monocromo) allá por 1991, ha ido enfrentando los más diversos mechas de decenas de series (japonesas) de todas las épocas. Por supuesto, siempre son los buenos contra los malos de dichas series, y normalmente el bando de los buenos se hace llamar el Lond Bell (a los pocos entendidos de ***Gundam*** les sonará).
El sistema de juego es de estrategia por turnos y fases (un turno tiene dos fases, la del jugador y la del enemigo) en un tablero con casillas, a esto se le llama *Grid System*.
Lo máximo que ha llegado fuera de Japón ha sido a China, contando con algunos juegos traducidos a su idioma. El problema de las licencias con tanta serie es el mayor handicap para que alguna vez nos llegue alguno al mercado occidental.

su casa), en los que cada movimiento cuenta con varios frames de animación.
¿Qué podemos decir del sonido a estas alturas? Sigue en la línea de los anteriores, es decir, muy bueno teniendo en cuenta lo que puede dar de sí una **GBA**. De los temas nuevos nos quedamos con el de ***Heats*** de ***Change! Getta Robo*** y con los de ***Macross 7***.
Y bueno, la jugabilidad ya es mítica, de lo más jugable y adictivo que se ha visto, más si os gustan los SLG (juegos de estrategia), los RPG o simplemente los mechas.
El idioma realmente no es un problema, quizás sí para conseguir mejores mechas y pilotos, o para enterarse de la trama, pero se puede jugar y pasar perfectamente.
En fin, muy recomendable y por desgracia nunca lo veremos por aquí.
Me voy a jugar al ***Alpha 2,*** que entre éste que nos ocupa, el ***Scramble Commander*** al caer (como la preview en el siguiente número) y el ***Impact 2*** ya anunciado ¡se me empieza a acumular la "faena"!.

Real Yagami Kabuto
realyagami@gamestonline.com

VALORACIÓN

GRÁFICOS	87
SONIDO	90
JUGABLE	97
TOTAL	93

LA ALTERNATIVA

Zer0Sith 88
Gran juego de estrategia, pero es una saga repetitiva.

Ryofu 90
Este Super Robot es el mejor aparecido en la GBA

Búho 83
La maldad y el terror, Koji puede dominaaar...

TERAPIA DE MACROSS 7



Algunos personajes de ***Macross 7*** como Basara tienen algo en particular, en lugar de fuerza y rango usan la *song energy* (energía musical). Esta energía radica en el piloto en lugar de en el mecha, por lo que los ataques que usemos se restarán del total que tenga dicho piloto (se puede aumentar el total subiéndolo de nivel). Cada ataque tiene el nombre de una canción claramente reconocible (entre otras cosas porque casi todas están en inglés). La novedad radica en que no sólo se pueden usar para atacar, si las aplicamos a un compañero potenciaremos temporalmente sus cualidades dependiendo de la canción, los beneficios van desde aumentar la puntería hasta subir la moral.

Amuro y Char en el mismo bando es la muerte segura para el enemigo.



Que se prepare el bicho que va a recibir la Torta Brutal...



Ahora podemos ver la vida y la energía de cada mecha con tan sólo pasar el cursor por encima.

イニシャル 頭文字D Special Stage

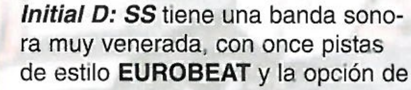
*Llegado directamente de los **arcades**, aterriza ahora en **PS2 Initial D: Special Stage**, un título que rebosa diversión por los cuatro costados.*

Compañía : Sega Rosso
Sistema : PlayStation 2
Versión : Japonesa
Género: Conducción
Jugadores: 2





Originalmente basado en la estructura de **Naomi**, ***Initial D: SS*** ha tenido una gran conversión para la consola de **Sony**. Eso sí, restando algo de calidad por la evidente diferencia de Hardware entre **Naomi** y **PS2**.
Así pues, veremos un juego muy a la altura de su original, eso sí, con los omnipresentes *jaggies* de una gran mayoría de los juegos de **PS2** y alguna ralentización que otra.
Gráficamente, nos encontramos ante un título muy a la altura con respecto a sus contrincantes, bonitos escenarios, coches muy bien realizados y unos muy buenos efectos de luz.



Initial D: SS tiene una banda sonora muy venerada, con once pistas de estilo **EUROBEAT** y la opción de quitar la música para los que prefieren escuchar el motor del vehículo y sus explosiones (entre los cuales me incluyo).
Este título de **Sega** tiene una gran sensación de velocidad, y deberemos ir lo más rápidamente posible a través de los tramos de montaña que tan famosa hizo a la serie. Así pues, deberemos ir con nuestro coche casi de lado por completo durante todo el recorrido. ***Initial D: SS*** es, sin duda alguna, un título para disfrutar de la velocidad sin complicaciones al más puro estilo **arcade**, abstenerse los que busquen un simulador puro y duro.
El modo de juego más interesante de este título es, sin duda, el *Manga Mode* el cual incluye 31 misiones, todas ellas basadas en situaciones que transcurren a lo largo de toda la serie.
Initial D: Special Stage no es sólo un juego para amantes de la serie, es un juego altamente recomendado para los amantes de los arcades de velocidad.

Zer0Sith
Zer0sith@hotmail.com







El pack especial inluye el juego y el volante GT Force





EL CASTAÑAZO DEL MES

La sección más crítica y más sincera de videojuegos

Por el Búho.

URBAN FREESTYLE SOCCER

Esta vez dedico mi sección (que es como el suelo de mi casa, "sincera") a un juego de fútbol callejero cutre salchichero, que se estrella en nuestras consolas de la mano de ***Acclaim***, una compañía chapucera que suele fabricar videojuegos basura cada dos por tres y así les va.

El juego se supone que es una novedad por lo del fútbol callejero y en realidad está más obsoleto que la canción del tractor amarillo. Se trata de un juego vulgar como muchos más de fútbol, pero encima tan cutre que, para ahorrarse los derechos por incluir a jugadores reales, lo hacen callejero.
Es como ir a ver un partido entre los equipos del barrio, pero en este caso es un barrio lleno de chusma, el campo de fútbol es en realidad una explanada donde primero pillan, y los equipos están formados por gentuza arrabalera, Dinios, yonquis y demás gente de ese estilo.
La dinámica es la de siempre, chutar a portería y marcar gol, y para hacer eso lo hago en un ***Winning Eleven***, que por lo menos me divierto.



Pero anda y métete la pelota por el orto, con esa cara de estreñido...



¡La hora de los mamporros! Acabarás pegándole al juego, no en el juego



No es Ronaldo ni Ronaldiño, es uno de esos engendros mutantes del juego

Pa colmo los partidos son muy cortos, acabas de sacar y cuando te das cuenta ya se ha *acabao el tinglao*.
Lo del portero es para tirar el mando al suelo, tiene las manos de mantequilla, es tan malo que casi siempre que disparas es gol, parece que cuando ve venir el balón se aparte; encima hace cosas muy extrañas, como si se le hubieran metido un puñao de pulgas en los calzoncillos.
La única sorpresa agradable que tiene este videojuego es que podemos zurrar a saco a los personajes del equipo contrario, pero ya ves, esto también es tela de trapero, te ríes de lo feo que es.
Si aún no te has convencido de lo malo que es esto y quieres sufrir y jugarlo, te vas a aburrir un montón y llorarás de pena al ver los gráficos de lo malos que son. Los personajes son cutres y no tienen carisma alguno, y encima, para variar, en los castañazos de este tipo, están deformados.
Ya puedes ir rezando que no te toque un partido al atardecer, o acabarás turulato de tanto ver el color rojo. Mejor que no te vea nadie jugando a eso o te empezarán a mirar mal.
Los efectos sonoros son impresentables, de lo más malo que se ha podido escuchar en un televisor, cuatro berridos mal pegados y arreando; los borricos de mi pueblo cuando rebuznan tienen mejores FX que este juego.
Ya sabéis amigos, si queréis aburriros, volveros turulatos, perder el tiempo, el dinero y en general hacer el masillón, jugad a este juego.

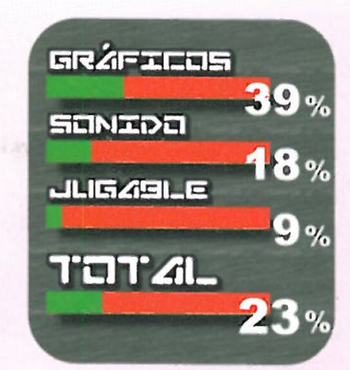
Ale ta otra.



No es una foto mal tomada, es un partido al atardecer de esos pa joder



Peazo campos, "igualitos" a los del fútbol callejero de verdad



Games Tech *no se hace responsable de las opiniones vertidas por el Búho.*



Por el buen Ryofu

*¡¡Hola de nuevo chicos!! Después de estar ausente durante un tiempo (estuve en compañía de sol, playa y chicas nudistas en Ibiza, Ji Ji), volvemos con esta excitante sección de juegos exóticos. Si estás aburrido de tantos **Marios**, **Sonics**, **Megamans** o **Final Fantasys**, aquí están tus alternativas, aunque Gamest no pone ninguna garantía de que te vayan a gustar los juegos comentados, suponemos que es interesante conocer un poco mas allá de lo que siempre estamos acostumbrados a ver. Este mes tendremos dos títulos demoledores, las cuales ha costado lo suyo dar con ellos. Veamos cuáles son...*

HERO

¿Pero qué tenemos aquí, otro *RPG* de artes marciales? Parece que este género está realmente explotado en China. Esta vez tenemos a un juego llamado ***Hero,*** y como podéis apreciar en la imagen de al lado, pocos juegos tienen portadas tan atrevidas y divertidas como éste (cutre mejor dicho (^_^U)>>). Los flipados de la parte superior son los actores de la serie de televisión, que están totalmente metidos en su papel de guerreros voladores. Efectivamente, resulta que ***Hero*** está basado en una serie de TV, que es la continuación de la popular película de efectos especiales de Hong Kong conocida aquí como ***Storm Riders***.

La empresa que ha desarrollado este juego, se llama **Coocky´s Digital Park**, una empresa nueva que lleva tan sólo un año en el mundillo, y precisamente éste es el segundo juego que realizan, así que no está mal. Los gráficos son un poco bruscos y confusos, al ser todo *render,* pero se salva un poco gracias a los diseños estilo manga *2D*, que son muy correctos; pero eso sí tengo que enviar un e-mail bomba a la persona que ha diseñado el menú de los combates (sí, esa especie de platillo volador que podéis ver en las imágenes es el *interface* de menú de combate, algo totalmente absurdo y ridículo ¬.¬U). Aunque después de todo, hay que decir que este juego está enfocado hacia un público un poco más infantil, y es por eso esos grotescos personajes en SD (de todas formas, esta empresa todavía está muy verde).

El juego en sí es un *RPG* en toda regla, podemos ir subiendo de niveles, conseguir dinero, armas, armaduras, etc. La jugabilidad no es una maravilla, pero entretiene un poco. La música pues, es bastante marchosa, aunque algunas pistas te vuelven loco con tanto ritmo.

Total, que este ***Hero*** no es nada extraordinario, pero sí un RPG decente para ser jugado.







*Las ilustraciones de este **Hero** tienen algo que lo hacen agradable a la vista.*





RULAI SHENZAN



Rulai Shenzan es un *RPG* de artes marciales creado por la exitosa compañía china de juegos de ***PC***, **Soft World** (anteriormente ya comentamos otros juegos de esta empresa). Con una historia basada en un famoso *Manwa* de artes marciales, nuestro protagonista será un corpulento luchador llamado Dragon Jiushu, quien domina un invencible estilo de artes marciales milenario, la Palma del Budda (este tío es clavadito a Kenshiro). Pero resulta que el no está solo, existen 5 ambiciosas escuelas de artes marciales más, todas dotadas con estilos mortales; la sorpresa es que se han puesto de acuerdo para retar y vencer a la persona que domina el estilo Invencible, y quien lo consiga podrá llegar a ser el número uno de todos y así formar un clan inmortal. Ésta es la trama principal, luego hay mucha más intriga.

El juego está cargado de personajes, podría ser uno de los *RPGs* con más personajes que he jugado (a excepción de los ***Suikoden*** que tienen el récord de 108). Tendremos a más de 30 personajes utilizables, sin contar a los numerosos personajes del bando de los malos... Las bellas hembras que tampoco falten, pero cuidado, no te dejes engañar por su aspecto que algunas son realmente pícaras. Lo curioso es que todos los personajes son en plan culebrón, lo que significa que continuamente están cambiando de bandos, o incluso se traicionan y se matan entre ellos, una historia realmente cargada de argumentos.

El sistema de juego es del *RPG* tradicional, aunque los combates de nuevo son isométricos, del tipo ***Suikoden*** o ***Breath of Fire,*** y los gráficos son *2D* mezclados con *renders*, muy correctos, además destacan por la animación de algunos ataques (preferiría que fuesen todo en 2D, pero bueno). El estilo de los diseños es muy propio de los *Manwas,* aunque algunas ilustraciones parecen casi Fan Arts de aficionados, ello no quita que los numerosos personajes creados cuenten con bastante carácter y carisma.

Uno de los puntos fuertes del juego es que aquí no tendremos armas, su sustituto son las diferentes técnicas o estilos de artes marciales que iremos aprendiendo, por ejemplo, la grulla, el tigre o la tortuga. Después, en vez de tener magias elementales, aquí tendremos 3 tipos de Chi (Ki, energía vital o como queramos llamarlo), el chi exterior, el chi interior y el chi superior, todos hacen un triángulo de poder y cada uno se contrarresta entre sí, así existe un factor estratégico en el juego, que se tendrá que conocer para poder avanzar correctamente.



La música por lo que respecta, es de un estilo muy oriental, aunque hay un par de melodías que son pegadizas y quedan bien con el ambiente del juego.

Un *RPG* divertido y con una historia interesante.

Y aquí terminamos de nuevo, (debería mandar algún que otro juegos de éºstos a nuestro compañero Buhito, un especial castañazo tres delicias O_OU ¿Qué os parece la idea?).





>POWERED BY
www.papapaga.com
www.tu-logo.com



tonos

Envía un sms al **5099** con la clave **TONO2** (espacio)el código del tono Ej: TONO2 62073

64000 1943 video
64065 Aeris Final Fantasy VII
64001 Airwolf video
64002 Arkanoid video
64078 Attack On Dollet Final Fantasy VIII
64062 Attack Team Final Fantasy Tactics
64079 Balamb Garden Final Fantasy VIII
64080 Ballroom Dance Final Fantasy VIII
64066 Barett Final Fantasy VII
64060 Battle Final Fantasy IX
64067 Battle Final Fantasy VII
64003 Bbobble video
64053 Black Mage Village Theme Final Fantasy IX
64004 Bombjack video
64068 BossFinal Fantasy VII
64081 Boss Final Fantasy VIII
64040 Bruce Lee video
64070 Chocobo Final Fantasy VII
64069 Chocobo Farm Final Fantasy VII
64071 Cid Final Fantasy VII
64039 Command and Conquer video
64005 Commando video
64072 Credits Final Fantasy VII
64006 Digdug video
64037 Donkey Kong video
64007 Doom video
64008 Double Dragon video
64041 Dragons Lair video
64009 Duke Nukem video
64056 Eyes on me (theme) Final Fantasy VIII
64073 Final Battle Final Fantasy VII
64010 Frogger video
64042 Ghost and Goblins video
64011 Ghostbusters video
64043 Golden Axe video
64012 Goonies video
64013 Green Beret video
64061 Hildagaldy Final Fantasy IX
64014 Indy video
64074 Jenova Final Fantasy VII
64044 Leisure Suit Larry video
64015 Lemmings video
64046 Manic Miner video
64057 Melodies of life Final Fantasy IX
64047 Metal Gear Solid video
64016 Monkey Island video
64082 Moon Over the Castle Gran Turismo
64017 Mortal Kombat video
64018 Ms Pacman video
64084 Odeka ke chocobo Final Fantasy VIII
64075 Opening Final Fantasy VII
64019 Pacland video
64020 Pacman video
64036 PacMan video
64021 Pacmania video
64022 Paperboy video
64023 Pengo video
64024 Popeye video
64058 Prelude Final Fantasy
64025 Rainbow islands video
64048 Red Alert video
64026 Robocop video
64027 Rodland video
64049 Rodland 2 video
64083 Shadow kun Final Fantasy VI
64064 Shop Final Fantasy Tactics
64054 Silence before the storm Final Fantasy X
64050 Silent Hill video
64028 Sonic video
64029 Sonic2 video
64030 Star Wars video
64038 Street Fighter 2 video
64055 Suteki da ne Final Fantasy X
64051 tekken2 video
64031 Tetris video
64032 Tetris1 video
64076 The Gold Saucer Final Fantasy VII
64077 Tifa Final Fantasy VII
64059 To Zanarkand Final Fantasy X
64052 Tomb Raider Theme video
64033 Wonder Boy video
64034 X men video

¡otras novedades!

Envía un sms al **7788** con la clave **TONO12**(espacio) marca del móvil(espacio)el código del tono Ej:TONO12 motorola 2058

NOVEDADES
2058 Lonae / Hipnotizada
2042 A.Parreño / Si los angeles se rinden
2045 Alma / Cartagenera
2057 Formula abierta / Hello my friends
2047 Elsa Baeza / El Cristo
2044 Pablo Montero / Gata Salvaje
2046 Karina / El baul de los recuerdos
2056 Jennifer lopez / I m glad
2043 Andy y Lucas / Son de amores
2041 Las niñas / Oju

TOP
1991 David Civera / Bye bye dama
2025 Alex Ubago / Por esta ciudad
1902 Dinio (Hotel Glam) / Haciendo el amor
1912 Ricky Martin / Jaleo
2012 Beth / Parando el tiempo
2009 Amaral / Salir corriendo
2014 Merche / Le deseo
1907 La oreja de Van Gogh / Puedes contar conmigo
1992 Hombres G / Hoy no te escaparas
2026 Tony Santos / Actitud

CINE
1441 Rage against the machine / The matrix
1986 Rob Zombie / BSO Matrix Reload
1735 BSO Termnator / BSO terminator
1714 BSO El Se;or de los anillos / The Uruk Hai
1402 Smash Mouth / Shreck BSO
1395 Christina Aguilera / Moulin Rouge
1381 John Williams / Indiana Jones
1377 Apollo Four Forty / Los Angeles de Charlie
1376 Moby / James Bond
1296 Chad and Josey / Hero (Spiderman)
1221 Najwajean (Guenevos) / Human Monkeys

1134 BSO / ET
110 Varios / Película Oeste

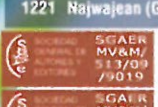
TV
2044 Pablo Montero / Gata Salvaje
1987 BSO Los serano / Los serrano
1986 BSO 7 vidas / 7 vidas
1915 Husan / Bhangra Knights
1891 Pecado original / BS Pecado original
1890 Fortuna / Sintonia Fortuna
1822 They Might be Giants / You re Not the Boss of Me (Malcolm in the middle)
1821 BSO Doraemon / Doraemon
1747 La cabra mecanica / No me llames iluso
1664 Maurice Jarre / El espiritu de la navidad
1662 Famosa / Las muñecas de famosa
1623 BS el Almendro / Vuelve, a casa vuelve...
1545 Simpsons BSO / Rasca y pica
1544 Carrusel Deportivo BSO
1538 Shinchan BSO / Shinchan
1534 Expediente x BSO / BSO Expediente X
1532 Ursula 1000 / Mambo 1000
1509 Dj Bobo / Chihuahua
1399 Hanna Barbera / Los Picapiedra BSO

DANCE
2007 Elefantes / Que yo no lo sabia
2006 Carlos Jean / Mira pa dentro
2003 DJ Mendez / Fiesta
1999 Lkan / Modern Talking
1994 Bjork / Violently happy
1961 50 cent / In da club
1955 Macy Gray / When I see you
1951 Sarah Conner / He s unbelievable
1950 Boomkat / The wreckoning
1931 Stuart / Now Im free
1899 Sidonie / The sheltering sun

logos

Envía un sms al **5099** con la clave **LOGO2**(espacio) y el código del logo que quieras Ej: logo2 49323

49250	49287	49323	49359
49251	49288	49324	49360
49252	49289	49442	49361
49254	49290	49326	49362
49255	49291	49327	49363
49256	49443	49328	49364
49257	49293	49329	49365
49258	49294	49330	49366
49259	49295	49331	49367
49260	49296	49332	49368
49261	49446	49333	49369
49262	49445	49441	49370
49451	49444	49440	49371
49264	49300	49336	49372
49265	49301	49337	49427
49266	49302	49338	49426
49267	49303	49339	49375
49268	49304	49340	49376
49269	49305	49341	49377
49450	49306	49342	49378
49271	49307	49343	49379
49272	49308	49344	49380
49449	49309	49345	49381
49274	49310	49439	49382
49275	49311	49347	49383
49276	49312	49438	49433
49277	49447	49349	49385
49278	49314	49350	49386
49279	49315	49351	49387
49280	49316	49352	49388
49281	49317	49353	49389
49282	49318	49354	49436
49283	49319	49355	49437
49284	49320	49356	49392
49285	49448	49357	49393
49286	49322	49358	49394



Tonos al 7788: Válidos para ERICSSON T-20e, T39, T29, R520, T65, T66, T68m, T68i, T200, T300. SIEMENS S45 (GPRS 8), C45 (SOFT>23), ME45 (GPRS 8) , MT50, M50, A50. ALCATEL 511, 311 (sw>102), 512, 525, 715. NOKIA 3210, 3310, 6210, 6250, 7110, 7110e, 8210, 8210e, 9000, 9110, 6110, 8810, 6150, 8850, 3330, 5210, 5510, 6310, 8510, 7650, 8310, 3410, 3510, 7210, 6610. MOTOROLA V100, T250, V260, T191, T192, T260. SAMSUNG R200 (version 2002), R210. TRIUM 110, Odyssey, Eclipse. LG W3000. Precio 0,90€ + IVA (2 SMS). Logos y tonos al 5099: Válidos para Nokia, Motorola, Alcatel, Ericsson, Samsung, Trium compatibles. Coste del SMS: 0,90 € + IVA. 2 sms.

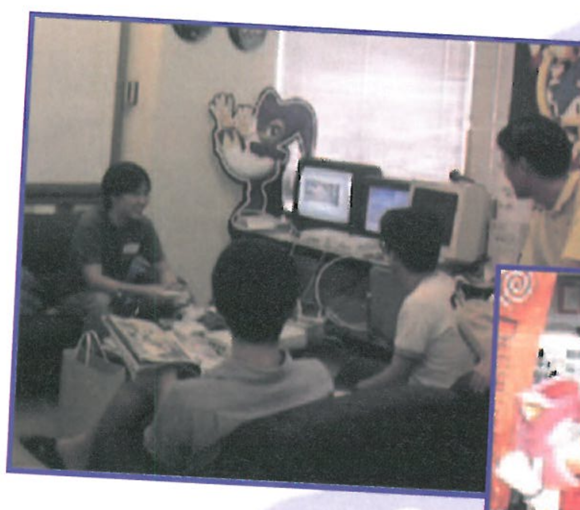

GAMES TECH
WWW.GAMESTONLINE.COM
AKITOSHI KAWAZU Presents
UNLIMITED SaGa TM


GAMES TECH
WWW.GAMESTONLINE.COM
P.N.03
PRODUCT NUMBER
PN03 © 2003 CAPCOM

DOSSIER

SONIC TEAM™

Sonic Team es uno de los grupos de programación más conocidos de **Sega**, no en vano, y como indica su nombre, son los creadores de ***Sonic***, mascota de la compañía japonesa y uno de los iconos más importantes del sector de los videojuegos. En este nuevo mini dossier que os presentamos, intentaremos explicar algo de historia sobre esta compañía y sus originales creaciones, entre las que destacan además de los títulos de ***Sonic***, clásicos como ***Nights***, ***Burning Rangers*** o el innovador ***Phantasy Star Online***.



En un principio, los miembros originales de **Sonic Team** estaban en el departamento de juegos de consola de **Sega** número 3, conocido aquí como **AM8**, con un total de 15 personas en aquella época. Cuando se empezó a gestar **Sonic Team**, el jefe de departamento era **Shinobu Toyoda**, con **Yuji Naka** como programador jefe y **Naoto Oshima** como director.

La primera creación del equipo fue ***Sonic The Hedhehog*** para **Megadrive,** un juego que marcó época y el nacimiento de uno de los personajes más conocidos en el mundo del videojuego.
Después de programar ***Sonic***, **Yuji Naka**, molesto por la política salarial de la compañía la abandona. Entonces, mientras el **Sega Technical Institute**, con base en Estados Unidos comienza a trabajar en ***Sonic 2***, **Naka** vuelve a incorporarse a este equipo temporalmente, para volver a dejarlo cuando el juego estaba prácticamente completado. ***Sonic 2*** se convierte entonces en un tremendo éxito comercial y su productor **Shinobu Toyoda** asciende de posición y se pasa a la ejecutiva de mando de **Sega**. A partir de entonces, **Naka** vuelve a entrar en la compañía y accede al vacante puesto de **Toyoda**. A partir de aquí comienza la leyenda de la compañía, que ha crecido espectacularmente y además de crear nuevas entregas de ***Sonic*** para distintas plataformas, crea títulos tan carismáticos y originales como ***Nights*** o ***Burning Rangers*** para **Sega Saturn** o el impactante e innovador ***Phantasy Star Online,*** el primer *RPG* para consola que permitía el juego simultáneo de cuatro jugadores en la red.

NOTAS CURIOSAS

Sonic Team no ha programado todos los juegos de ***Sonic***, como ejemplo tenemos ***Sonic 3D*** de **Megadrive** o ***Sonic-R*** de **Saturn**, juegos programados por compañías occidentales pero supervisados por el famoso equipo de **Sega**.

De este modo hay muchos juegos en los que han participado gente del staff de **Sonic Team**, y aunque no pueden considerarse como juegos propios, llevan el espíritu de este grupo. En este grupo podemos incluir como ejemplos ***Phantasy Star 4*** y ***Ristar*** de **Megadrive** o ***Sonic CD*** para **Mega CD**.

Uno de los fans más famosos y confesados de **Sonic Team** es, sin duda, el mago de **Nintendo Shigeru Miyamoto**, que ha mostrado en más de una ocasión su predilección por títulos como ***Nights*** o el divertidísimo ***Samba de Amigo***, no en vano vemos cómo **Sonic Team** se decanta en la producción de nuevos juegos para **Game Cube**, como el próximo ***Billy Hutcher*** o el nuevo ***PSO***. ¿Para cuándo un juego de ***Sonic*** y ***Mario*** en equipo?

UN PAR DE FIGURAS DEL SONIC TEAM

El Sonic Team está formado, actualmente, por un enorme equipo que es capaz de desarrollar varios proyectos a la vez. En esta página os vamos a nombrar a algunos de los miembros más importantes en la historia de este genial grupo de programación.

YUJI NAKA



Yuji Naka es el miembro más conocido e importante del **Sonic Team**. Comenzó su fascinación por los ordenadores como resultado de la Yellow Magic Orchestra de **Ryuchi Sakamoto**, una banda que usaba ordenadores para componer su música y de la que han salido auténticos talentos para el mundo de los videojuegos como **Kenji Eno**, creador de juegos como ***D***. En su inicio en **Sega**, **Naka** se encargó de realizar multitud de conversiones y creaciones para **Master System** como ***Phantasy Star***. En 1990, se le asignó la tarea de ser el programador jefe de ***Sonic the Hedhehog***, el juego que cambió su vida y que, tras completar la segunda entrega, lo convirtió en productor dentro del **Sonic Team**. A partir de aquí comenzó su ascenso hasta convertirse en el actual presidente de **Sonic Team**.



NAOTO OSHIMA

Naoto Oshima es uno de los miembros más antiguos del **Sonic Team** y trabajaba en **Sega** incluso antes de que se formase este equipo de programación. Trabajó en juegos como ***Phantasy Star 2*** como diseñador. Gran importancia obtuvo como diseñador de personajes de ***Sonic The Hedgehog,*** atribuyéndose la creación de la famosa mascota de **Sega**. También participó como director de ***Sonic CD***, un juego que aparece supervisado por **Sonic Team**, no programado por el equipo principal en sí, al igual que su trabajo como consejero en ***Sonic 3D*** de **Megadrive**. Dentro de **Sonic Team,** aparece como director y diseñador de ***Nights*** y director en ***Burning Rangers,*** entre otros juegos. Lamentablemente, **Oshima** abandonó en agosto de 1999 el **Sonic Team** para enrolarse en **Artoon**, creadores de juegos como ***Pinobee*** y ***Blinx***, al igual que su compañero **Ishii Youji**, Project Manager de los principales juegos de **Sonic Team**.

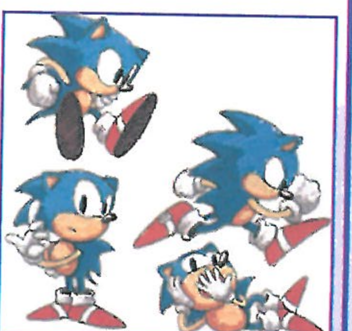


OTROS MIEMBROS Y NOMBRES QUE TRABAJAN O HAN PASADO POR EL SONIC TEAM

Tomonori Dobashi
Takahiro Amano
Shintaro Hata
Naofumi Hataya
Shinichi Higashi
Nobuhiko Honda
Kazuyuki Hoshino
Takashi Iizuka
Tetsu Katano
Yoshitaka Kawabata
Sachiko Kawamura
Kosei Kitamura
Fumie Kumatani
Tatsuyuki Maedo
Takuya Matsumoto
Shinya Matsunami
Takao Miyoshi
Daisuke Mori
Kenjiro Morimoto
Yojiro Ogawa
Akinori Nishiyama
Shigeru Okada
Satoshi Okano
Tomoko Sasaki
Jun Senoue
Maseru Setsumaru
Akio Setsumasa
Yasuhiro Takahashi
Kenichi Tokoi
Yuji Uekawa
Masahiro Wakayama
Yasuhiro Watanabe
Tohru Watanuki
Masanobu Yamamoto
Hirokazu Yasuhara
Makino Yukifumi
Reiko Kodama
Hishashi Suzuki
Masaharuu Yoshii
Ishii Youji
You Nishiyama
Atsutomo Nakagawa
Norihiro Nishiyama
Hideaki Moriya

ALGUNAS MASCOTAS DEL SONIC TEAM

SONIC THE HEDGEHOG



¿El **Sonic Team** creó a Sonic, o fue Sonic quien creó al **Sonic Team**? Realmente es una buena pregunta, pues aunque el equipo ya estaba formado antes de la creación del juego, no recibió su nombre definitivo hasta la creación de éste... Lo que está claro es que el erizo azul ha sido y sigue siendo todo un símbolo de los videojuegos.



Aunque su primer juego no vio la luz hasta 1991, su creación fue un año antes. La idea era crear un personaje rápido, y para ello eligieron varios personajes, en su mayoría animales, desde un buldog, un lobo con pintas de yanqui, un tipo algo extraño, un panda, un conejo, un armadillo y un erizo. La decisión final se tomó entre el conejo, el armadillo y el erizo, ganando este último por las espinas, perfectas para atacar mientras se hacía bola.



Su color azul representa sus tres valores: paz, confianza y frescura, además de ser también el color de las letras de **Sega**.

Su diseñador fue **Naoto Oshima** y su concepción vino de la mano de **Yuji Naka**.

DR. EGGMAN

Siempre tiene que haber un malo, papel que ocuparía Eggman. A ***Naoto Oshima*** le encomendaron la labor de crear un personaje que estuviera relacionado con la maquinaria, éste se puso manos a la obra y creó a Eggman. Lo dibujó aprovechando uno de los primeros diseños de mascota principal, y con trazos muy simples, de manera que su aspecto fuera fácil de recordar y cualquiera pudiera dibujarlo. El nombre de Eggman es evidente, surgió por su forma de huevo (Egg significa huevo en Inglés). En occidente se llamó Ivo Robotnik, hasta que por fin recobró su verdadero nombre en ***Sonic Adventure***.

TAILS MILES PROWER

Durante el desarrollo de ***Sonic 2***, se pensó en incluir un segundo personaje que siguiera a Sonic en todo momento. De ahí que a **Yasushi Yamaguchi**, el diseñador de personajes del juego, se le ocurriera la idea de crear a un simpático zorrillo admirador de Sonic, añadiéndole una segunda cola para hacerlo más particular.

NIGHTS

Ya en la época de **Saturn**, el **Sonic Team** se planteó crear un juego que no tuviera nada que ver con Sonic. Después de seis meses de reuniones, surgió la idea de crear un juego que representara los sueños de las personas. Se concibió la idea de un personaje que pudiera volar, con un cierto aire a un ángel y cuyo aspecto sea lo más internacional posible, de ahí que se fijaran en las culturas europea y norteamericana. El resultado final fue Nights, también diseñado por **Naoto Oshima**.

KNUCKLES THE ECHIDNA



Sonic ya tenía un amigo y un enemigo, ahora faltaba crearle un rival para ponerlo en escena en ***Sonic 3***. Decidieron usar un animal fuera de lo común, el equidna australiano (uno de los dos únicos mamíferos capaces de poner huevos). Y así es como nació Knuckles, de la mano de **Takashi Yuda**, el diseñador de personajes del juego.



CHAO

Uno de los puntos fuertes de **Sonic Adventure** sería su concepto de inteligencia artificial, ese concepto tomó forma en los Chao, unos personajes que debían ser cuidados al estilo de los **Tamagotchis**. Su propósito era alargar el juego una vez finalizado.

CHU CHU

Los Chu Chus son unos ratoncillos que fueron creados para el primer juego Online de Dreamcast. La idea era crear un juego de puzzles sencillo, que tuviera una ligera semejanza a los ***Lemmings***, donde había que guiar a éstos a la salida. Surgió la idea de los ratones y el gato para perseguirlos.

AMIGO-KUN

Amigo-Kun es el protagonista de ***Samba de Amigo***. Hacía falta un personaje con aspecto latinoamericano, y escogieron un mono con pintas de Mejicano.

VIDA DE UN ERIZO AZULADO
JUEGOS DE SONIC CREADOS POR EL SONIC TEAM

**En estas páginas serán excluidos todos los juegos de Sonic que no hayan sido creados por el Sonic Team.*

23-06-1991
SONIC THE HEDGEHOG

El primer juego de Sonic fue todo un fenómeno mundial, llegando a conseguir el entonces récord de 4 millones de unidades vendidas en todo el mundo. ***Yuji Naka*** puso todo su empeño en crear un juego donde la velocidad fuera lo primordial, usando la fórmula que triunfaba en las consolas domésticas por aquel entonces: el género de las plataformas.

El resultado fue una buena combinación de velocidad, colorido, originalidad y sonido, uno de los mejores juegos de plataformas de la historia, el preferido por muchos, incluso el que más seguidores tiene de entre los demás títulos de Sonic.

La trama era algo pobre pero ¿a quién le importaba la trama?, en aquella época los juegos vendían por lo que eran, no por una buena trama de fondo. En el planeta Mobius vivía Sonic el Erizo, la vida del cual cambiaría el día que el malévolo doctor Eggman, para vete a saber qué propósito, convirtió a todos los animalillos en robots. No era muy original, pero sí algo más que un fontanero que debe salvar a una princesa (¡Ups!, me van a matar los Nintenderos O_o).

Las seis fases eran todo un derroche de imaginación, buen uso del colorido y buen hacer en general, cada fase estaba dividida en tres actos, siendo el último un enfrentamiento con Eggman, que cada vez iba cambiando de artefacto para quitarse de encima al puercoespín azul. La dificultad aumentaba paulatinamente a medida que avanzábamos, siendo las últimas fases algo complicadas de finalizar.

Si Mario tenía monedas, Sonic tenía



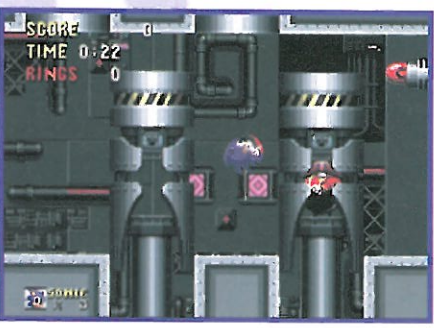
anillos. La diferencia es que los anillos servían para algo más que para ganar la ya clásica vida al llegar a los 100, mientras tuviéramos anillos podíamos recibir daños, perdiéndolos todos por cada golpe recibido; al recibir un golpe sin tener anillos se perdía una vida. Si llegábamos con 50 o más al final de cada acto nos esperaba una fase de bonus donde las rotaciones eran la premisa, el premio era una Esmeralda del Caos (Chaos Emerald), que servía para cambiar ligeramente el final.

Pero como ya hemos dicho, lo más destacado era la velocidad que imprimía Sonic, la posibilidad de realizar *loopings* de 360º sólo con su propia velocidad dejó alucinados a todos. Velocidad que estaba en concordancia con su jugabilidad, pues tan sólo se utilizaba un botón de acción.

Con este juego empezaba la pesadilla de **Nintendo**, un juego que potenció enormemente las ventas de **Mega Drive**, hasta el punto que fue incluido en pack con la consola.

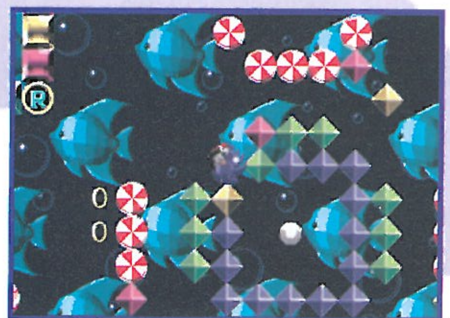
Hubo conversión para **Master System** y **Game Gear**, ambas idénticas entre sí, pero distintas al original. Como dato, no fueron programadas por el **Sonic Team**.













24-11-92
SONIC THE HEDGEHOG 2

El 24 de noviembre de 1992 se llevaría a cabo el lanzamiento mundial de ***Sonic The Hedgehog 2***, el primer juego de la historia en tener un lanzamiento mundial simultáneo. Dicho sea de paso, fue el juego más esperado del año.
Se cumplieron todas las expectativas y con creces. Para empezar, Miles "Tails" Prower hacía su debut, un nuevo compañero de Sonic que podía equiparar su velocidad e incluso podía volar usando sus dos colas. Esto traducido al juego significaba un segundo jugador manejando a Tails, aunque eso sí, siempre que estuviera visible en pantalla.
Las fases aumentaron en número e inexplicablemente lo mismo pasó con las esmeraldas, de 6 pasaron a 7, y ahora sí que merecía la pena recolectarlas. Al obtener las 7 Sonic se podía transformar en Súper Sonic (mucha influencia ***Dragon Ball***...), lo que lo hacía invencible, más rápido ¡e incluso volaba!, aunque para ello debía reunir 50 anillos y cada segundo que pasaba transformado le iba restando uno. Conseguir las esmeraldas requería superar unas magníficas fases de bonus, que se desarrollaban en un semitubo, con unos efectos gráficos inéditos hasta la fecha en **Mega Drive**. No era nada fácil conseguir las esmeraldas, la verdad, por lo que la gente echaba mano de un famoso truco del *sound test*. Aunque con mucho tesón y dedicación se podía lograr.
La mayor novedad radicaba en el modo de dos jugadores, donde se competía en una innovadora pantalla partida (y chafada, todo sea dicho), con el fin de llegar a la meta antes que el contrario. Para ello se podían usar las mil y una triquiñuelas, en forma de monitores, que andaban esparcidos por aquí y allá.





23-01-94
SONIC THE HEDGEHOG 3

¡Apúntate 3! ¿A alguien le suena esa frase?, era el slogan que usó **Sega España** para promocionar ***Sonic 3***. También regalaba camisetas de ***Sonic 3*** con dicho slogan a todo aquel que reservara el juego (la mía anda por ahí, en algún cajón).
Bien, se acabó el lanzamiento mundial simultáneo, viendo la luz el juego por primera vez en EEUU (pues era allí donde se desarrolló).
Sonic 3 fue todo un acontecimiento, un juego muy esperado que al igual que la segunda parte, no defraudó a nadie.
Sonic ganaba nuevos poderes, y de paso un nuevo rival: Knuckles the Echidna, el cual fue engañado por Eggman para que tomara al erizo y al zorrillo por ladrones de esmeraldas del Chaos, de las que casualmente él era el guardián.
La calidad gráfica aumentó notablemente y las fases tenían colores más vivos que en la anterior entrega.
Hablando de las fases, éstas eran muchas más y mucho más largas que en ***Sonic 2***, hasta tal punto que se hizo necesaria una batería interna para guardar las partidas. La fase de más impacto fue la de Ice Cap Zone, cuando Sonic se deslizaba haciendo Snowboarding por una montaña nevada. Uno de los mayores retos residía de nuevo en conseguir las esmeraldas, aunque esta vez la cosa era mucho más fácil; ahora se trataba de recoger unas bolas azules que estaban situadas en una esfera, claro está que había que esquivar las rojas... Se consiguió un efecto muy curioso al que erróneamente se le comparaba con el famoso modo 7 de **SNES**.
El modo de dos jugadores cambió para peor, pero seguía siendo muy adictivo.







17-10-94
SONIC & KNUCKLES







Juego independiente, expansión de anteriores Sonics, fases desechadas de ***Sonic 3***... Se puede decir que todo eso era **Sonic & Knuckles**, pero lo más importante es que ha sido el primer y el último videojuego de la historia en utilizar la tecnología *Lock On* de **Sega**, que consistía en mejorar las posibilidades de otros juegos conectándolos a éste. En este caso, los tres anteriores Sonics se podían conectar a ***S&K*** para aumentar sus posibilidades. Aunque oficialmente al primero no se pudiera, existía un código para poder usarlo conectado. Con ***Sonic 2*** permitía usar a Knuckles y así alcanzar lugares de otra forma inaccesibles, pero era en ***Sonic 3*** cuando el tema mejoraba, ya que se sumaban las fases del primero a las del juego, conformando un tercer juego híbrido de los dos y con más elementos, como una segunda transformación de Sonic en Hyper Sonic y la transformación de Tails y Knuckles. Dicho sea de paso, usando a Knuckles en los escenarios de ***Sonic 3*** podíamos romper ciertos bloques que ocultaban algunas partes de los escenarios.

Como ya se ha dicho, ***S&K*** también podía ser jugado como juego independiente, la lástima es que sus fases eran generalmente muy pobres, en su mayoría desechadas de ***Sonic 3*** y rescatadas para la ocasión.

Como es de suponer, en este juego se podía usar a Knuckles por primera vez.

20-06-97
SONIC JAM

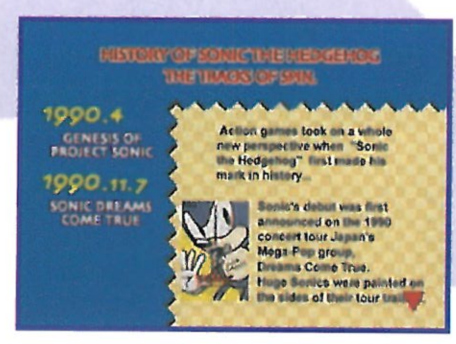
El siguiente Sonic del **Sonic Team** fue ***Sonic Jam***, esta vez para **Sega Saturn**. Las masas querían más Sonic, pero no querían más inventos como ***Sonic Spinball*** o ***Sonic Drift***, querían un Sonic en toda regla y además en 3D, aprovechando las posibilidades de la 32 bits de **Sega**. Después de cargarse el proyecto ***Sonic X-treme*** de **Sega of America** (en las curiosidades lo explicamos en detalle), al **Sonic Team** no se le ocurrió otra cosa que lanzar una recopilación de los 4 juegos de **Mega Drive**, dejando a un lado el reclamado ***Sonic CD***.

Como cuatro juegos de **MD** quedarían ridículos en un CD, le añadieron vídeos de anuncios, la intro del mismo ***Sonic CD***, músicas de la saga, imágenes varias y algunas curiosidades más. Para amenizar la navegación y de paso apaciguar un poco (más bien fue al revés) a todos los que querían ver a un Sonic poligonal, crearon un mini mundo en 3D en donde Sonic se podía desplazar a las diferentes áreas, la de juego, el cine, la galería...

El **Sonic Team** se apuntaba a la fiebre de las recopilaciones y los remakes...

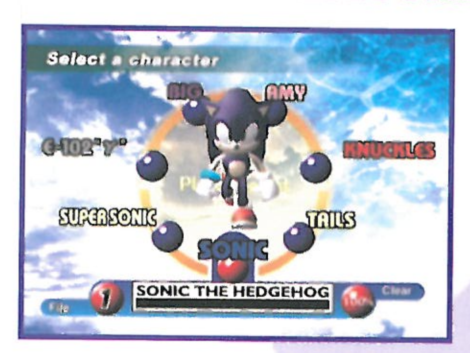








23-12-98
SONIC ADVENTURE







A partir de este juego, el **Sonic Team** se encargaría de crear todos los posteriores juegos de Sonic.
Después de algún que otro retraso desde la fecha prevista, llegaba el juego por el que merecía comprarse una **Dreamcast**, ***Sonic Adventure***: el juego 3D de Sonic que tanto esperaba la gente desde hace años.
La primera sensación que se percibía al probar este título era de estar ante algo grande y nunca antes visto. Los personajes se movían suavemente a toda velocidad por unos bastos y cargados escenarios de sólidos polígonos. Algo que todos recordarán es la escena de la persecución de la orca.
Como bien indica el nombre, esta vez Sonic debía adentrarse en toda una aventura y no lo hacía solo. Otros 5 personajes corrían su propia aventura, que estaba relacionada con las demás, por lo que para conocer toda la trama se debía finalizar el juego con los 6 personajes. Como era de esperar, cada personaje se manejaba de forma distinta y tenía su particular forma de jugar. Así, por ejemplo el objetivo de Big era pescar su amiga la rana en cada fase, mientras que el de E-102 era recuperar su verdadera forma, y para ello usaría todo su arsenal.
En este juego aparecen por primera vez los Chao, unos animalillos a los que hay que cuidar al más puro estilo *Tamagotchi*, y que poco tienen que ver con el juego principal; más bien eran un añadido para potenciar las ventas de la *Visual Memory Card*, pues éstos podían descargarse en una y así mejorar sus cualidades en cualquier lado.
Eggman estaba detrás de todo el asunto, como siempre. Esta vez contaba con la ayuda de Chaos, un bichejo legendario que usa las chaos emeralds para aumentar su poder, al que la raza de Knuckles volvió majara hace mucho tiempo. Y como allí donde esté Eggman estará Sonic para chafarle los planes, ya os podéis imaginar el resto de la historia.
El 14 de octubre de 1999 se lanzó en Japón la versión *International*, en la que se corregían algunos (pocos) errores de cámara, y se incluían todos los idiomas en los que habían sido lanzado el juego original.

23-06-01
SONIC ADVENTURE 2

La segunda entrega de ***Sonic Adventure 2*** llegaba cargada de novedades. Una que gustó a unos y defraudó a otros fue la separación de fases por personaje, siendo las de Sonic al estilo tradicional, las de Tails al estilo de E-102 en el primer ***Sonic Adventure*** y las de Knuckles también seguía el mismo patrón que en la primera aventura. El problema venía en que algunos pedían más fases del estilo normal (Sonic) y por ello decían que la primera parte era mejor, además se quejaban de que faltaba el factor exploración de la primera entrega.
Ahora existían dos equipos a elegir: Shadow, Rogue y Eggman formaban el bando oscuro, en contrapartida al bando de la luz de Sonic, Tails y Knuckles. Para ver el final auténtico se requería que finalizáramos el juego con todos.
El juego gozaba de mejores gráficos y un aumento considerable en la velocidad, por su parte, los fallos de cámaras de la primera entrega fueron prácticamente solucionados.
Se añadió el modo de dos jugadores a VS, muy adictivo todo sea dicho, sobretodo en las fases de velocidad.
El personaje de Shadow fue una de las más importantes incorporaciones al universo Sonic.







20-12-01
SONIC ADVENTURE 2 BATTLE

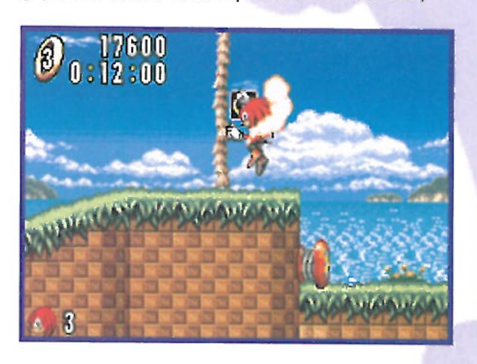
Sega se convirtió en una *third party*, y como **Sonic Adventure 2** aún estaba fresco, ¿Qué mejor forma de estrenarse en **Gamecube** sin apenas gastar nada en desarrollo? Cogieron el **SA2** original, le añadieron más fases en el modo VS y aumentaron las posibilidades de los Chao, con un nuevo modo de lucha. También incorporaron la posibilidad de descargarlos en ***Sonic Advance*** de **GBA**, que se lanzó el mismo día para tal efecto.



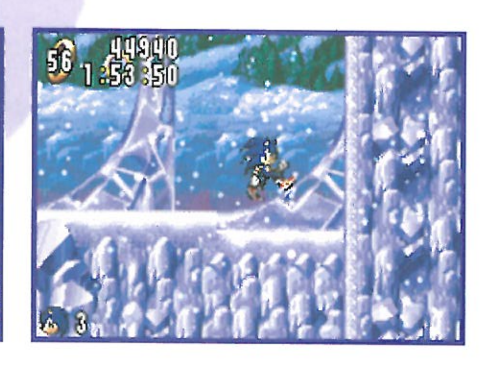


20-12-01
SONIC ADVANCE

Sin duda éste fue el Sonic 2D mejor animado (hasta la llegada de la segunda parte), de todos. Ver tantos frames de animación en un juego de Sonic era algo a lo que no nos tenían acostumbrados, como tampoco a las rotaciones que sometían a los personajes a la hora de andar sobre desniveles o en los mismos *loopings*, se veían demasiado pixelados, pero bueno.
En cuestión de colorido, ***Sonic Advance*** le pasaba la mano por la cara y por la nuca a sus predecesores 2D, claro que es lógico, pues **Mega Drive** estaba muy limitada en cuanto a colores en pantalla.
El diseño de los personajes ya estaba más acorde con los nuevos tiempos, siguiendo el estilo que el **Sonic Team** imprimió a ***Sonic Adventure***.
Como ya pasara en ***SADV***, el botón único de acción pasóp 43 a mejor vida, usándose en este caso uno para saltar y otro para realizar ataques (¡Knuckles hacía Shoryukens!).
En sí, este título era una especie de homenaje a los anteriores, usando nombres de antiguas fases del universo Sonic, usando remakes de músicas ya conocidas por todos, y repitiendo un poco los esquemas; todo para deleite de los fans.
Una de las opciones era el *Tiny Chao Garden*, un mini jardín donde podíamos crear nuestros Chaos e intercambiarlos con los de ***SADV 2*** de **GC**, creando así Chaos únicos que de otra forma serían imposibles de conseguir.







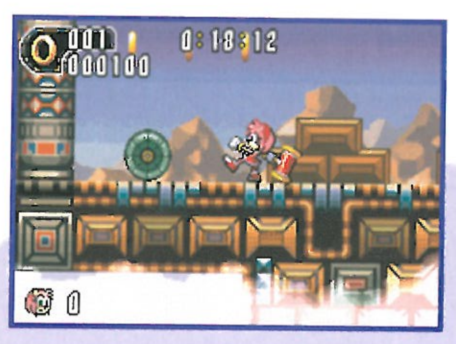
10-11-02
SONIC MEGACOLLECTION

La segunda vez que Sonic pisaba **Gamecube** lo hacía en un título de aquellos que se programan en un par de horas.
Simplemente se trataba unos cuantos juegos de **Mega Drive** emulados en **GC**: los juegos protagonizados por el erizo y algunos juegos más que no venían al cuento, como por ejemplo ***The Ooze*** y ***Comix Zone*** (ojo, porque cambian los juegos entre las versiones PAL, americana y japonesa).
Se le añadían vídeos, imágenes y músicas y ya estaba hecho el refrito, pero... seguía faltando ***Sonic CD***.
Con el espacio que sobraba en el disco, no sólo se podría haber incluido ***Sonic CD***, sino también ***Sonic R*** y ***Knuckles Chaotix***, para hacer una verdadera mega colección de Sonic....



19-12-02
SONIC ADVANCE 2

Un añito después llegó la segunda parte de ***Sonic Advance***. Básicamente era un "más de lo mismo" con alguna novedad, como la aparición de *Cream The Rabbit*, un nuevo personaje que va acompañada de un pequeño Chao. En el tema de las fases sale perdiendo con respecto al primero, algunas son demasiado psicodélicas y otras son muy simples y carentes de dificultad. A favor tenía la trama, que estaba más elaborada, con secuencias intermedias para ir dando detalles.





18-06-03
SONIC ADVENTURE DX





Otro refrito que tardó en llegar más de lo esperado. Mejorando ligeramente los gráficos del primer ***Sonic Adventure***, **Sega** nos presentaba este remake en **GC**. Lo más atractivo eran sus misiones adicionales inéditas y los juegos de **Game Gear** ocultos. De todas formas fue una oportunidad de **Sega** a los usuarios de **GC** para descubrir un juego que marcó una época.

01-06-03
SONIC PINBALL PARTY

Es, sin lugar a dudas, el mejor Pinball de **GBA**. Sonic y Cía. se enfrentan entre sí en un torneo de pinball que se celebra en Casinópolis, con el fin de rescatar a los animalillos transformados en robots por Eggman. El juego tiene pocas mesas, pero éstas tienen muchísimas posibilidades para que sea difícil aburrirse. Además tiene varios modos de juego, entre ellos el consabido *Tiny Chao Garden* y un curioso modo para dos jugadores.





PROYECTO CANCELADO EN 1994
SONIC CRACKERS (PROVISIONAL)



También conocido como "***Sonic Stadium***", se trataba del que hubiera sido el último juego del **Sonic Team** para **Mega Drive**.
El concepto era unir a Sonic y Tails por una especie de cuerda elástica y que se fueran ayudando para alcanzar lugares demasiado altos, entre otras cosas. Realmente hubiera sido muy divertido, y más si se hubiera añadido el modo de dos jugadores. Se canceló probablemente por lo lioso que era el control y por dedicar los esfuerzos en el **32X** y la entonces inminente llegada de **Sega Saturn**.
El motor del juego se aprovechó para crear ***Knuckles Chaotix*** de **32X**, de ahí que algunos llamaran a este proyecto ***Sonic Chaotix***.

NIGHTS INTO DREAMS

Nights into Dreams para Sega Saturn es una experiencia inolvidable, un videojuego maravilloso que deslumbró por su enorme originalidad y la desbordante imaginación de los programadores a la hora de plasmar una brillante idea en forma de videojuego.

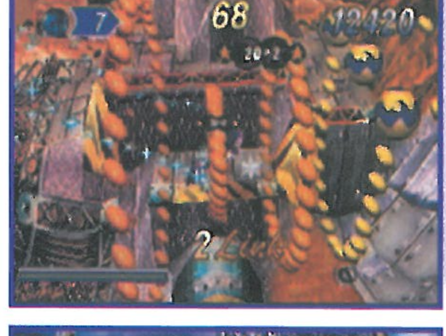
A finales del año 1996, ***Nights into Dreams*** apareció para la malograda **Sega Saturn**. La historia de ***Nights*** se centra en un universo dividido en dos reinos, el real y el de los sueños. Claris y Elliot viven en el mundo real en la ciudad de Twin Seeds y Nightopia representa el mundo de sus sueños. En este mundo existe una energía de los sueños denominada Ideya, que existe en 5 tipos, pureza (blanco), sabiduría (verde), Esperanza (amarillo), inteligencia (azul) y coraje (rojo). El señor de los sueños, Wizeman, busca dominar esta energía para sus malvados propósitos.

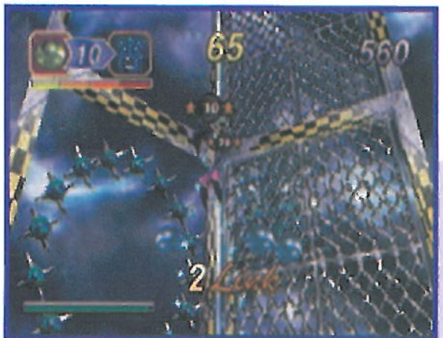
Para conseguirlo crea su propio ejército, los Nightmaren. En este ejército hay algunos Nightmaren de élite, que tienen sus propios deseos y son libres de hacer lo que quieran. Una de estas criaturas, llamada Nights, siente los demoníacos planes de su creador, volviéndose en su contra. Por ello es castigado y recluido en los palacios de Ideya, donde gracias a la ayuda y la fuerza combinada de Claris y Elliot, que destacan por su coraje, se enfrentará a los malvados planes de Wizeman.



EL JUEGO

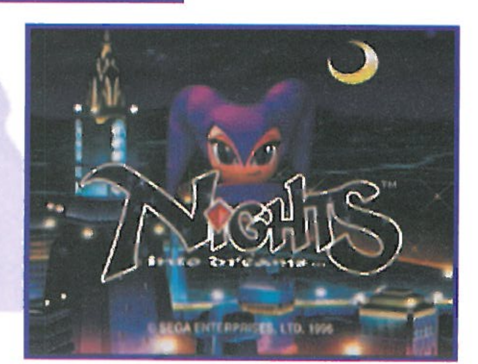
El desarrollo del juego es 2D en un mundo 3D magníficamente representado. Cada fase es denominada sueño y se compone de 4 episodios. Seguiremos una ruta prefijada, en la que nuestra misión es reunir 20 Bolas azules y depositarlas en la cápsula de Ideya. Una vez obtenida, hemos de llevarla al punto de entrada y tendremos libre acceso para el siguiente nivel. Tenemos un tiempo límite y podemos liberar tanta energía del sueño como podamos. Cuantos más puntos hagamos, mejor, ya que se nos clasificará con una letra de la A a la E. Es muy interesante conseguir lo máximo en cada episodio para desbloquear ciertos elementos y así poder completar el juego al 100 %. Al acabar el último episodio, nos enfrentaremos a un jefe final que, dependiendo de la rapidez con que nos deshagamos de él, nos dará un mayor o menor ranking. Cuando terminemos cada sueño se nos otorgará una puntuación basada en la media de los distintos episodios. Comenzamos el juego como Elliot o Claris, cada uno con distintos sueños, en un mundo totalmente 3D y cuyo único movimiento es poder realizar un salto











triple. En este estado podemos abrir los distintos huevos de Nightopian (habitantes pacíficos del mundo de los sueños) y podemos conseguir liberar Ideya, algo no muy recomendable, ya que lo suyo es ir al templo de Ideya y convertirnos en el poderoso Nights. En este estado es en el único en el que podemos fracasar en nuestra misión, ya que a los 30 segundos aparece el huevo de alarma, totalmente indestructible y que si nos captura, partida terminada.

Si llegamos al templo y nos transformamos en ***Nights***, el desarrollo del juego cambia totalmente, ya que con Nights volamos en un plano 2D. A partir de entonces, se nos da un tiempo limitado, en el que tenemos que destruir la cápsula de Ideya y conseguir el mayor número de puntos posibles, realizando todo tipo de acrobacias, que también servirán para atacar a los enemigos. Cada vez que seamos alcanzados se restarán cinco segundos al marcador. Si el tiempo llega a 0, nos transformamos en Elliot o Claris, perdiendo todos los puntos acumulados hasta entonces y no logrando de esta manera el rango necesario para pasar de nivel. Otro aspecto destacable del juego es el de los ya mencionados Nightopian, hemos de intentar abrir el máximo número de huevos posibles e intentar no eliminarlos. Esto influirá en la música del juego, que variará dependiendo del estado de los Nightopian. Tampoco faltarán los increíbles *Final Bosses* y los carismáticos personajes, destacando a Reala, la versión maligna de Nights. Como últimos y originales aspectos de este juego, decir que aprovechaba el reloj interno de Saturn, mostrando algunos cambios en los escenarios, dependiendo de la fecha en la que nos encontráramos y tenía un divertido modo para dos jugadores.

En el aspecto técnico, ***Nights into Dreams*** es un juego soberbio para los 32 Bits de **Saturn**, con imaginativos y preciosos gráficos de fondo, una banda sonora memorable (con increíbles temas cantados) y un desarrollo súper adictivo en el que la sensación de volar en libertad es impresionante. En definitiva, una obra maestra del videojuego poco valorada por algunos necios que no se han atrevido a probar algo diferente. Como dato curioso, junto a



Nights apareció el mando analógico de **Saturn**, un elemento indispensable para saborear aún más las sensaciones que transmite este fenomenal juego.

CHRISTMAS NIGHTS

Para celebrar las navidades de 1996, **Sonic Team** nos deleitó con ***Christmas Nights***, un auténtico regalo de navidad para los fans de Nights. El argumento de éste os pone en la noche en la que se monta el árbol de navidad. En esa noche Elliot y Claris descubren que ha desaparecido la estrella que corona el árbol. Esa misma noche Elliot y Claris tienen el mismo sueño, el malvado Gillwing ha robado la estrella y la ha escondido en su refugio. Con la ayuda de Nights debemos derrotar al malvado y retornar la estrella de navidad. ***Christmas Nights*** es en sí un disco de demo que contiene la fase completa de Spring Valley, con el jefe Gillwing incluido. El juego es idéntico en cuanto a jugabilidad al original, pero incluye multitud de extras y secretos, cosa que convierte este disco de regalo en una auténtica joya.

Como curiosidad, deciros que alguno de los extras incluía poder llevar a Reala o incluso al mítico Sonic, The Hedhehog.









BURNING RANGERS

El año 1998 fue testigo de uno de los lanzamientos más curiosos del Sonic Team, *Burning Rangers*.

En una misión de rutina se descubre un artefacto, el cual emite una señal para que una gigantesca nave espacial se dirija a la Tierra. Si esa nave entrara en la atmósfera terrestre las consecuencias serían desastrosas para la humanidad debido a la peligrosa carga que transporta del espacio exterior. El cuerpo de bomberos y salvamento Burning Rangers tendrá la difícil misión de impedir tal destino.

Burning Rangers es un juego de planteamiento muy sencillo, lo único que debemos hacer es llegar al final del nivel apagando los fuegos que nos encontremos y, de camino, rescatar a las pobres víctimas que se encuentran en el suelo, desmayados u ocultas en algún rincón, además de eliminar algunos robots que nos darán la vara durante todo el juego.

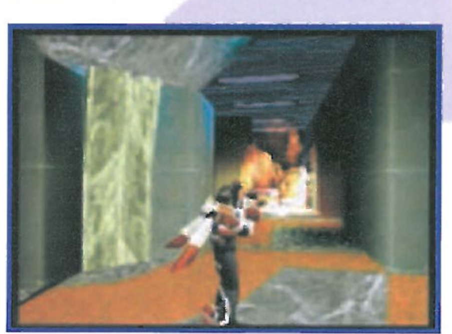
Al comienzo de la partida podremos elegir jugar con uno de los dos personajes disponibles, un par de bomberos principiantes, el joven Shou Amabane o la frágil Tillis. Una vez elegido el protagonista, pasaremos a realizar el típico tutorial en el que en menos de 15 minutos aprenderemos el funcionamiento de todas las acciones del *Pad* (comentar que ambos protagonistas tienen el mismo control y cualidades, la única diferencia es en las escenas intermedias y final único para cada uno de ellos).

Una vez acabado el juego se podrá volver a jugar con los otros miembros del cuerpo Burning Rangers mediante *passwords*.

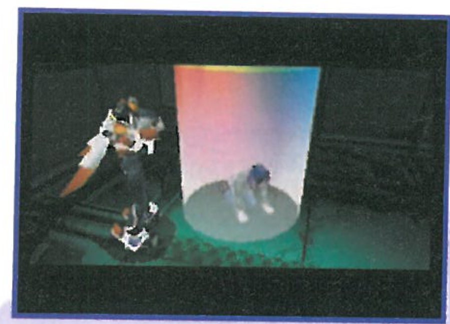











El control es muy sencillo, a nuestras espaldas llevamos un *aerodeslizador*, o *jet-pack* para los más nostálgicos. Dicho aparato nos permite dar saltos gigantes y planear con él, además de poder deslizarnos por el suelo.
Durante nuestra búsqueda debemos recolectar unos diamantes de color rosa que nos servirán para poder evacuar a los supervivientes que vayamos encontrando. Se requieren un mínimo de 5, pero si encontramos 10 se nos otorgará una continuación, e igualmente, como ocurre en **Sonic,** si somos alcanzados pero tenemos alguno en nuestro poder no moriremos.
Hay 108 supervivientes, y entre ese montonazo se encuentran 14 integrantes del **Sonic Team** y tres cameos: una dibujante de manga llamada **Ami Shibata**, amiga personal de **Yuji Naka**, y los otros dos, Claris Sinclair y Elliot Edwards, protagonistas de ***Nights***, completan el personal.
Nuestra arma es una pistola, la cual puede acabar con el fuego y con los enemigos. Dicha arma puede potenciar el disparo dejando pulsado el botón del *Pad* durante unos segundos, pero si usas el disparo potenciado destruirás los cristales adyacentes.
Burning Rangers está divido en 4 gigantescas fases, y si alguna vez nos perdemos, contamos con la ayuda de Chris Partn, la cual nos guiará mediante comandos de voz. Cada uno de los niveles contará con los imprescindibles *Final Bosses*; el primer enemigo es Anemoth, una planta mutante, Undulatus es el enemigo final del segundo nivel, una criatura mecánica, después nos enfrentaremos a Argoyle G, una especie de robot gigante y, por último, está Wilvern, un cristal azul de múltiples formas.
Técnicamente podemos considerar a ***Burning Rangers*** uno de los mejores juegos de **Sega Saturn**, el *engine 3D* usado, al igual que las rutinas para crear transparencias, hacen de este juego uno de los que más aprovechan el *hardware* de la **Saturn**.
Como juego es una maravilla, su adicción se nota desde el primer momento que empezamos la partida. A esto le debemos añadir el carisma de los 6 Rangers, las intros anime y la banda sonora, que es una gozada, con temas como Burning Hearts Honou no Angel, Request For An Immediate Rescue o We Are Burning Rangers.
Lástima que en las versiones occidentales cambiasen la música del principio del japonés al inglés (la esencia es la misma, sólo que cambia la letra) y no incluyesen de regalo el mini-cd, el cual sí aparecía en la versión japonesa y se componía de 3 temas.
Como apunte, comentar que ***Burning Rangers*** apareció en el mercado europeo y, concretamente, en el español cuando la gran consola de **Sega** casi se había extinguido. Desde este artículo hemos querido recordar uno de los mejores y más originales juegos de los últimos tiempos.








CHU CHU ROCKET

En 1999 *Chu Chu Rocket!* inauguraba el género *Online* en Dreamcast y en el 2000 lo hacía en consola en el mercado europeo, recordemos que años atrás los japoneses y americanos ya tuvieron experiencia en esto del juego *Online* en Saturn.

De la mano de **Sonic Team**, nos llegaba un juego de lo más gracioso, donde teníamos que guiar a un ejército de ratones a bordo de cohetes espaciales, para que se libraran de las garras de los malosos gatos llamados KapuKapus.
El sistema de juego es sencillísimo, tenemos que guiar a los ratones al ansiado cohete mediante unas flechas con las direcciones de *arriba, abajo, derecha e izquierda.* Como los otros 3 participantes tienen el mismo objetivo que nosotros, tenemos que ser lo suficiente rápidos para que en el último segundo los ratoncitos vengan a nuestro cohete... ¡la batalla está servida! El problema es que tenemos un límite de tres flechas a la vez, es decir, que si ponemos *(abajo, derecha, derecha)* esto permanece hasta que un ratón pasa por ellas, pero si volvemos a poner por ejemplo *"arriba"*, la flecha que pusimos primero, *"abajo"*, se borra.
También se pueden encontrar diferentes tipos de ChuChus, unos especiales que tienen un interrogante, el cual al llevarlo a un cohete se activa una ruleta en la que según qué opción salga el juego cambiará durante unos segundos, haciéndolo por ejemplo *súper rápido*. Lo más divertido es llevar a los gatos contra los cohetes de los demás participantes, ya que ello les hace perder gran cantidad de ratones.
La conexión era muy fluida, aunque se notaba un retardo de medio segundo desde que se da la orden hasta que aparece la flecha. Esto que parece un fallo es todo un acierto, porque el juego de por sí ya es muy rápido y necesitas una mínima pausa para saber lo que estás haciendo.
Debido al tipo de juego que es, los gráficos son muy sencillos y la música más bien normalita.
Como detalle, comentar que **Sega** regalaba ***Chu Chu Rocket!*** cuando te dabas de alta en el servidor *Online* y pedías la copia.







MINNA DE PUYO PUYO

Minna de Puyo Puyo (2001) es una continuación de la saga de "las gominolas con ojos" en la portátil de **Nintendo**. Programado por **Sonic Team**, este juego seguía los cánones implantados hace tiempo por una de las mejores sagas de puzzle de la historia, además de incluir diversos modos de juegos. También se podía competir a 4 *players* con un solo cartucho.
Un juego imprescindible para la pequeñita **GBA** que no puede faltarte si te reúnes a menudo con tus colegas.





SAMBA DE AMIGO

***Samba de Amigo* debutó en el año 2000, acompañado de una caja escandalosamente grande, contenía dos maracas, una alfombrilla y unos sensores por el módico precio de *veinte mil pelas* de las antiguas, eso hizo que mucha gente se echará para atrás y no se vendieran muchos juegos.**

El desarrollo es de lo más simple, desde la parte central de la pantalla, se lanzan esferas azules a diferentes alturas, arriba, en medio y abajo, además de por la derecha o por la izquierda, es decir, que tenemos 6 posibles direcciones. Nuestro objetivo es señalar con las maracas el lugar donde van a caer dichas esferas, e intentar hacer combos sin fallar ninguna, ya que tenemos una barra donde aparece el grado de perfección que llevamos.



Como detalle, recalcar que en algunos momentos de la canción aparecerán unos poses en los cuales debemos hacer las posturas más inverosímiles y ridículas, por las cuales nuestros amigos no pararan de partirse de risa.
Samba de Amigo tiene varias canciones ocultas y según vayamos completando retos, se nos añadirán nuevas canciones, títulos tan suculentos como el clásico de ***A-Ha, Take On Me***, ***La Bamba, Tequila*** y, cómo no, la triunfal ***Macarena***.
Sega puso a disposición de los que se conectasen con la **Dreamcast** algunas canciones clásicas de su catálogo de juegos, como ***Sonic R, Burning Rangers, Nights, Sonic CD, Out Run, Sonic Adventure.***
Gráficamente es muy colorista y los gráficos supergraciosos que tiene hacen un juego muy agradable a la vista.
Como colofón, comentar que **Sega** vendió una versión mejorada llamada ***Samba de Amigo 2000***, el cual no salió de Japón y se puede considerar un *append-disc* que incluía canciones nuevas y nuevos movimientos circulares.
Recomendado para pasar una velada de lo más graciosa posible, curiosamente es un juego que nadie quiere jugar por el ridículo que piensan que van a hacer, pero cuando lo prueban repiten... y es que si algo tiene este juego es una adicción increíble.



Shakka Ta Tambourine es el nombre de un juego parecido a ***Samba de Amigo*** ¡¡pero jugamos con una pandereta!! Dicho juego es similar al citado anteriormente, con la salvedad que usamos la susodicha pandereta, y por lo tanto los movimientos y el sistema es diferente, teniendo que hacer ruido unas veces y otras simplemente moverla siguiendo un orden. Por lo demás: mismo concepto, estilo gráfico similar y ritmos pegadizos.







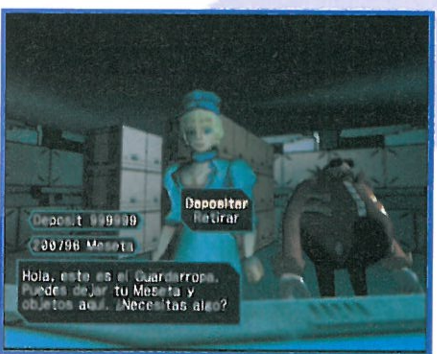


PHANTASY STAR ONLINE

Uno de los proyectos más revolucionarios de Sonic Team fue, sin duda, el sensacional *Phantasy Star Online*, que fue el primer *RPG* online para consola. Dreamcast fue la afortunada y actualmente también pueden disfrutar de esta experiencia los poseedores de Game Cube y XBox, con un nuevo episodio exclusivo.

El 21 de diciembre del 2000, aparece en Japón ***Phantasy Star Online***, el esperadísimo *RPG* online de **Sega** programado por **Sonic Team**.
Según una entrevista con **Yuji Naka**, el juego, en principio, no estaba basado en el universo de ***Phantasy Star***, pero se cambió de idea para que el título fuese más conocido y aumentasen las ventas. También confesó que se basó en el juego ***Diablo*** de **PC** y que en principio iba a ser un juego de acción. Ya con el nombre de ***PSO,*** se añadieron los elementos *RPGs* y se convirtió en un auténtico éxito entre los usuarios de **Dreamcast,** que disfrutaron de lo lindo con el juego online.
El juego en sí no tenía mucho hilo argumental y nos metía en el papel de un explorador de la nave Pioneer 2, que tenía que explorar el desconocido planeta Ragol en busca de pruebas de lo que había ocurrido con los tripulantes de la Pioneer 1, que habían llegado anteriormente al planeta con intención de colonizarlo.
Así que nos tendremos que meter en la piel de un personaje creado por nosotros y recorrer el desconocido planeta Ragol. En ***PSO*** podemos escoger entre tres clases de personajes, Hunters, expertos en las armas de photones a corta distancia, Rangers, expertos en armas de fuego y combate a larga distancia y Forces, expertos en poderes mágicos. Dentro de cada clase se puede escoger entre tres razas, humanos, newman (una especie de elfos) y androides a los que podemos cambiar de aspecto físico. Otro aspecto destacable son los mags, pequeños personajes con vida propia que hemos de ir alimentando. Estos personajes evolucionan de manera distinta, dependiendo mucho del tipo de alimento que les ofrezcamos y nos permiten aumentar las características de nuestro personaje y realizar devastadores ataques mágicos, tipo invocación.





El juego en sí es muy sencillo, con unos menús simplificados y una jugabilidad bastante simple. El modo de un jugador es realmente aburrido y sólo tenemos como principal objetivo ir subiendo de nivel y completar las cuatro zonas de Ragol en busca de pruebas de lo sucedido. También podemos realizar misiones especiales con las que conseguiremos armas e items que no podemos encontrar en el modo normal. Todo lo contrario ocurre con el modo Online, donde nos encontramos ante una de las experiencias jugables más increíble que os podáis imaginar, con partidas de cuatro jugadores simultáneos y un menú de opciones supercompleto y sencillo de manejar. En ***PSO*** tenemos nuestra lista de amigos y contactos, podemos chatear con un teclado o el mando y disfrutar de horas y horas de entretenimiento sin igual, además de poder descargar partidas, intercambiar objetos y multitud de opciones. En este modo puedes jugar horas y horas sin parar visitando los mismos lugares, os lo aseguro por propia experiencia.

PSO VER. 2

El 7 de junio, apareció en el mercado japonés ***PSO versión 2***, juego que también conseguimos disfrutar en occidente y que es en sí una mejora de ***PSO*** que incluía el nuevo modo de dificultad Ultimate, nuevos modos de juego Online, la posibilidad de subir hasta nivel 200, nuevos tipos de mag y armas especiales, entre otras cosas.



PSO EPISODE I & II

La última versión del juego que ha aparecido es ***PSO episode 1 y 2*** para **GameCube** y **X-Box**, esta vez con una nueva aventura, mejoras gráficas, más modos de juego, más personajes y opciones Online mejoradas, toda una delicia que en su versión ***X-Box*** incluye la novedad de poder conversar a tiempo real con el micrófono de ***X-Box Live***.





SONIC CAFÉ
EL SONIC TEAM TAMBIÉN EN MÓVILES

El día 26 de junio de 2001 se lanzó el ***Sonic Café***, un servicio para descargar juegos del **Sonic Team** en móviles.
Por el módico precio de 300 Yens al mes (unas 500 pts), los usuarios japoneses de móviles DoCoMo con tecnología *i-mode* pueden descargarse cuantos juegos quieran del amplio catálogo existente: desde juegos de ***Sonic***, hasta clásicos como ***Out Run*** y ***Space Harrier***.

Juegos publicados por orden de aparición:

>Nights
>ChuChu Puzzle
>ChuChu Edit
>Samba de Amigo
>Space Harrier
>Puyo Puyo
>OutRun
>Sonic the Hedgehog
>Fantasy Zone
>Pengo
>Doki Doki Penguin Land
>Puyo Puyo Task Mode
>Futari de Puyo Puyo
>DeepScan
>Monaco GP
>Sonic Tennis
>Sonic Golf
>Speed
>Sonic Fishing
>Sonic Billiards
>Puyo Puyo DX
>Hitori de Puyo Puyo
>Head-On
>Sonic Bowling
>Blocks
>PSO Character Timer
>Eggman no Kazu Ate Panic
>Sonic no Jirai Sagashi Game
>Sonic Racing Shift Up
>Amigo-kun no Dokidoki Aishou Check
>Pyramid Magic
>Sonic Putter
>Dragon Crystal
>Flicky
>Dragon Book
>Sonic Darts
>Pipe Line
>Tranquilizer Gun
>Sonic Racing Kart
>Dragon Crystal II

Amigo-kun no Dokidoki Aishou Check

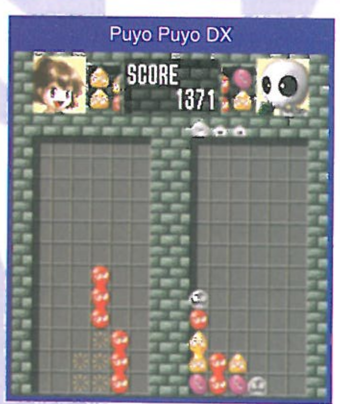

Chu Chu Puzzle


Dragon Crystal II


Eggman no Kazu Ate Panic


Fantasy Zone


Flicky


Puyo Puyo DX


Nakayoshi Chao


Out Run


Sonic the Hedgehog


Y EN POCKET PC...



Poco tiene que ver con el **Sonic Café**, pero el **Sonic Team** lanzó para **PALM** y **PocketPC** una versión recopilatoria de ***Puyo Puyo***. Los juegos incluidos eran ***Hitori de Puyo Puyo***, ***Tokoton Puyo Puyo***, y ***Tokoton Nazo Puyo***.

UN FUTURO PROMETEDOR



Este especial ha recopilado la obra de uno de los mejores grupos de programación de la historia, **Sonic Team**. En los próximos meses volverán a aparecer títulos muy suculentos y variados, como la nueva aventura llamada ***Billy Hatcher And The Giant Egg* (GC)**, en la cual debemos cruzar un reino de fantasía usando huevos del tamaño de un dinosaurio para poder avanzar, el lanzamiento en Japón, USA y Europa no variará mucho y durante el primer cuarto del año se pondrá a la venta.

La continuación de ***Phantasy Star Online*** volverá a tener un aspecto visual como las dos anteriores, pero este ***Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution* (GC)** ha variado un poco la temática de juego: en lugar de ir dando leña, esta vez usará un sistema de juego basado en turnos y los combates serán usando cartas. La fecha de salida en *Japón* está prevista para el último cuarto del 2003, llegando a Europa y USA el primer cuarto del 2004

Como no podía ser de otra manera, el erizo azul volverá a hacer de las suyas, aunque esta vez contará con la ayuda de varios de sus colegas para dar guerra; ***Sonic Heroes*** **(GC, XBOX, PS2)** reunirá a casi toda la *trouppe* del universo de Sonic y, por equipos, tendremos que sortear todos los obstáculos que nos encontremos uniendo las habilidades de los integrantes de dichos grupos como *Team Sonic, Team Rose, Team Dark* o *Team Chaotix*. El juego contará con varios caminos en cada nivel y misiones extras, además de contar con películas *CG* que nos meterán de lleno en la historia. La fecha prevista para su salida al mercado Europeo y USA será ya en el primer cuarto del año 2004, saliendo en Japón durante el último cuarto del 2003.

Para la portátil **GBA**, **Sonic Team** nos traerá ***Sonic Battle***, el típico juego en el que te tienes que dar de mamporros con todos los demás jugadores, también existirá la opción de hacer parejas y luchar en modo *2v2*, con la ventaja de poder hacer ataques combinados. De momento no se ha anunciado la fecha de salida para Europa, en Japón antes de que acabe el año estará en las tiendas y en los USA se pondrá a la venta a principios del 2004 entre enero y abril.

Estos cuatro títulos se esperan con impaciencia, pero lo más seguro es que **Sonic Team** presente alguna novedad en el **Tokio Game Show** de este año y cómo no, **GamesTech** estará allí.

Desde la redacción, esperamos que este especial os haya encantado como a nosotros hacerlo, disfrutarlo y nos vemos en el próximo.

CURIOSIDADES

En un principio el equipo creativo del **Sonic Team** estaba compuesto por dos personas: **Yuji Naka** y **Naoto Oshima**.

El nombre de Sonic surgió del concepto de velocidad, un integrante del ***Sonic Team*** propuso el nombre de Supersonic (supersónico), quedándose definitivamente Sonic.

Se dice que la idea original de ***Sonic The Hedgehog*** era ser jugado con tres botones, uno para atacar, otro para saltar y otro para tirar objetos. Finalmente se optó por poner toda la acción en un solo botón, ya que si se deseaba crear un juego veloz y sencillo no se podían usar tantos botones.

En España y Latinoamérica, **Sega** llamó "Sónico" a Sonic durante los primeros años de existencia del erizo.

La banda sonora de ***Sonic The Hedgehog 1*** y ***2*** fue compuesta por **Masato Nakamura**, de **Dreams Come True**, un famoso grupo de Jpop.

Los fondos de las fases de bonus de ***Sonic The Hedgehog*** son inspirados de los trabajos de **Maurtis Cornelis Escher**, gran artista holandés del surrealismo e ilusiones ópticas.

Sonic The Hedgehog es el juego de Sonic favorito de **Yuji Naka.**

Sonic 2 fue el primer juego que tuvo un lanzamiento simultáneo en todo el mundo, concretamente en el llamado "día de ***Sonic 2***", el 24 de noviembre de 1992.

La fortaleza Death Egg del Dr Eggman es una parodia de La Estrella de la Muerte de **Star Wars**.

Sonic 2 y ***Sonic 3*** fueron desarrollados en el **STI** (*Sega Technical Institute*) de América.

Yuji Naka pidió expresamente que en el desarrollo de ***Sonic 3*** no hubiera ni un solo americano (y eso que se desarrolló en América...).

Los americanos que participaron en ***Sonic 2*** y que fueron excluidos de ***Sonic 3*** crearon ***Sonic Spinball***. Si cuando **Naka** los apartó del proyecto por algo sería, y en ***Spinball*** se vería luego el porqué.

En un principio, ***Sonic 3*** iba a ser algo muy parecido a lo que obtenemos al conectarlo a ***Sonic & Knuckles***, pero en previsión de lanzar el invento se dividió el juego en dos, usando las mejores fases para ***Sonic 3***, por si finalmente decidían no lanzar ***S&K***.

Sonic & Knuckles ha sido el primer y último juego de la historia en utilizar la tecnología *Lock On*.

Uno de los mayores fans de ***Nights into Dreams*** es nada menos que **Shigeru Miyamoto**, incluso le preguntó personalmente a **Naka** cuándo lanzaría la segunda parte.

Existe un ***Sonic Jam*** malísimo para la difunta consola portátil **Game.com**, que poco tiene que ver con el de **Sega Saturn**.



Junto al lanzamiento de **Sonic Jam** se puso a la venta bastante merchandising, lo más curioso fue una serie de mermeladas de tres sabores, cada sabor y color representando a un personaje.



La idea de crear ***Burning Rangers*** surgió de hacer algo completamente diferente a un punto común en la mayoría de videojuegos: matar a gente / bichos / lo que sea. Así crearon un juego donde la misión principal fuera rescatar a la gente, y para así no tener que matar a nadie ¿qué mejor que rescatarla de las llamas?

El nombre original de ***Burning Rangers*** era ***Firefighter***, se cambió para agradar más al público nipón.

Aunque Sonic R fue desarrollado por **Traveller's Tales**, la idea original surgió de **Yuji Naka**.

El **Sonic Team** estuvo muy relacionado con el diseño de **Dreamcast**, incluso la secuencia de arranque fue creada por ellos.

En el desarrollo de ***Sonic Adventure*** participaron unas 100 personas, cuando lo normal suelen ser unas 20 / 30.

Para inspirarse antes del desarrollo de ***Sonic Adventure***, los componentes del **Sonic Team** viajaron a Centroamérica para visitar templos y ruinas Aztecas y Mayas, de ahí surgió la zona de *Mystic Ruins*.



Algunas texturas usadas en ***Sonic Adventure*** fueron tomadas de fotografías que el ST realizó en su viaje de inspiración.

La más fuerte inspiración para crear ***Phantasy Star Online*** fue ***Diablo***, el conocido juego online de PC.

PSO iba a ser un juego de acción online, añadiendo posteriormente elementos RPG y usando el título de la famosa saga para asegurarse el éxito.

Una de las aficiones favoritas de ***Yuji Naka*** es conducir su Porsche, pintado con los colores de Sonic.

Antes de formarse el Sonic Team, Yuji Naka participó en el desarrollo de ***Girl's Garden*** de **SG-1000, *Ghouls & Ghosts, Phantasy Star I*** y ***II*** y ***Super Thunder Bolt*** para **Mega Drive**; y ***Phantasy Star I, Space Harrier, Outrun, Blackbelt, Spy Vs Spy, F16 Fighting Falcon*** y ***Great Baseball*** para **Master System**.

Naoto Oshima voló del **Sonic Team** en 1999 para crear su propia compañía: **Artoon**, creadores de ***Blinx*** para **Xbox** y ***Pinobee*** para **GBA**.

Sonic ha aparecido en muchos otros juegos, entre los que se encuentran ***Shenmue 1 y 2*, Daytona USA**, ***Redmobile, Super Mónaco GP 2*** y ***Christmas Nights***.

STAFF DEL ESPECIAL

Evil Ryu
Págs. 33, 34, 46, 47, 52

Real Yagami
Págs. 36-45, 53, 55

Sir Arthur
Págs. 48-51, 54

The Day of the Tentacle - PC

Es difícil negar lo que es este juego, un clásico entre clásicos de las aventuras gráficas, un género de PC muy popular en los noventa. **Lucas Arts** programó en 1994 esta secuela del desternillante ***Maniac Mansion***.

Hilarante, divertido y desternillante, sin olvidar que es brillante y con una calidad muy alta, este juego nos planteaba un original argumento. Dos tentáculos paseaban tranquilamente por el bosque (sí, literalmente, dos tentáculos) y a Púrpura le entra sed, queriendo beber agua del río, pero en éste se vierten residuos tóxicos. A pesar de los avisos de Verde (el tentáculo de color verde), Púrpura bebe los residuos y empieza a trastornarse y a volverse loco, con la intención de conquistar el mundo.

Nuestro protagonista y sus dos amigos deben evitar que púrpura logre conquistar el mundo, y para ello viajarán en el tiempo de una forma un poco fallida, ya que consiguen viajar en el tiempo, pero no precisamente hasta el día anterior para evitar que púrpura beba... Laverne (una chica que roza lo extravagante o el haber tomado... demasiadas pastillas de la risa), irá a parar 200 años al futuro, y Hoagie, un rockero marchoso y pasota como el solo irá a parar 200 años al pasado. Mientras tanto, el personaje central, Bernard (protagonista de la primera parte ***Maniac Mansion*** y un empollón de cuidado) se queda en el presente porque no ha funcionado bien su máquina del tiempo.

Uno de los objetivos es descubrir los planos perdidos de una superbatería para Hoagie, que no podrá enchufar la máquina del tiempo al no haber corriente eléctrica. Bueno, pues todo esto sucede en los primeros 15 minutos de juego, eso si no nos hemos puesto antes a jugar al ***Maniac Mansion*** original que reside en un PC dentro del juego.

Todo está cargado de sentido del humor, pues las situaciones y personajes más absurdos que podáis imaginar sucederán continuamente.

Como era normal en la época, los textos fueron traducidos al castellano con esmero y chispa, algo que se agradecía mucho en este tipo de juegos, aunque las voces permanecieran en inglés, la traducción cumplía perfectamente.

El sonido es correcto para las situaciones, los *FX* son divertidos y graciosos, los gráficos con un gran colorido y el juego rebosa de humor y adictividad, siempre he pensado que la gente de **Lucas Arts** goza de muy buen sentido del humor, y con ***The Day Of The Tentacle*** (El día del tentáculo) no dejaron de demostrarlo.

Las animaciones de introducción y las que hay en medio del juego no tienen desperdicio. Un juego que recomiendo para todos aquellos que quieran probar una aventura gráfica y reírse sin parar.

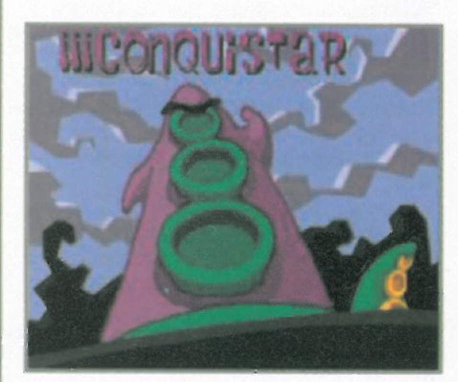
Este tipo de juegos (especialmente los de **Lucas Arts**) funcionaban sobre un motor llamado *SCUMM* (*Script Creation Utility for Maniac Mansion*), ya que el juego funcionaba con teclado y ratón. El ratón para manejar un puntero y señalar las acciones (así como lo que querrías decir, pues te daba a elegir cierta cantidad de respuestas cuando hablabas) u objetos que tuvieras.

Orikom
Orikom@Hotmail.com



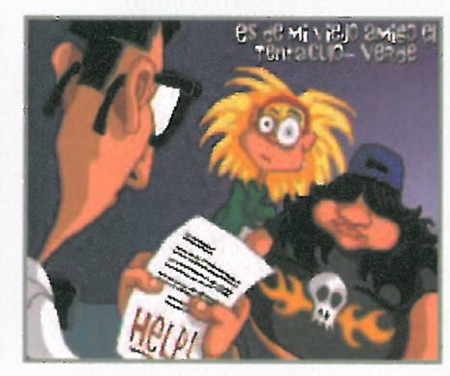
SCUMMVM

Hago una mención especial a este programa, que es un intérprete y emulador de motores basados en *SCUMM*, juegos como el ***Maniac Mansion***, los ***Monkey Island*** o el ***Loom***, comentado en esta sección pueden ser ejecutados gracias a este programa, el cual sigue en desarrollo y aún no emula muchos títulos, pero algunos de ellos valen la pena. Es *Freeware*, por lo que es gratuito, así que aquéllos que quieran volver a jugar con sus polvorientos disquetes de aquellos años, pueden irse a la web: http://www.scummvm.org y bajárselo. ¡¡Larga vida a las Viejas Glorias!!









Wonderboy in Monsterland - Arcade



Una de las sagas más perdidas y de las que los viejos veteranos del videojuego le tienen cariño es sin duda **Wonderboy**, la saga del chico maravilloso en la que siempre se lía a hachazos o espadazos con los monstruos de turno. **Sega** lanzó en 1987 el juego que nos ocupa.

Poco hay que contar, eres "Wondeboy", un aventurero y héroe de nacimiento. Tus pies descalzos te han llevado hasta la tierra de los monstruos, donde un terrorífico dragón está sembrando el caos y plagando de monstruos todo el país. Empiezas casi desnudo (¡No, tú no!, ¡el personaje!), sin armas, con unos gallumbos y una cinta en el pelo (eso sí que mola, un héroe que no tiene ni para ropa). A los pocos segundos una vidente te entrega una espada (la más cutre y chusquera del juego, cómo no) y te dice básicamente que estás destinado a destruir al malévolo dragón. Pues eso, sigues con tus gallumbos, la cinta para el pelo y ahora con una espada (imaginaos al Zorro peleando en ropa interior negra, su antifaz y su espada en mano... mejor no hacer comentarios). Por el camino irás encontrando monedas que gastar en tiendas, sea en escudos, botas, armaduras, armas secundarias, vidas y otros ítems.



El desarrollo del juego es un poco lineal, plagado de plataformas de ajustados saltos, bichos que aparecen de la nada, un límite de tiempo y un buen rato de diversión. El juego tiene sus años, pero conserva su frescura, con un colorido sencillo, el típico de los 8 bits, pero no malo.



El diseño de los monstruos es gracioso, dan cualquier cosa menos respeto, lo que le da un aire infantil y simpático. El sonido es bueno, melodías de alta sencillez y *FX* correctos, algunos de ellos algo insoportables (como la alarma que suena cuando estás bajo de vida).



Aquí nuestro protagonista librándose del mal vicio de la bebida (es que si fuera ciego de vino no acertaría a los monstruos).

Poco más que contar, es un juego divertido, al que aún se le echaría un par de monedas para recordar los viejos tiempos (16 años han pasado desde que salió este título), el cual es la segunda entrega de los **Wonderboy** en arcade, que se aleja en mucho a la primera y tercera (que fue la última en salir en arcade), pues éstos son más de acción. A ver si a los señores de **Sega** con sus recopilatorios **Sega Ages** realizan un remake de este olvidado chico maravilloso.

Orikom
Orikom@Hotmail.com



Así como está parece que pida limosna. Dame aaaaaaaaargooo, que voy en gallumbooos.

EVOLUTION 2003

By **Shinobi**. *shinobi@gamestonline.com*





Con un total de 1100 jugadores inscritos, se celebró el pasado 8, 9 y 10 de agosto uno de los más importantes torneos de la historia de los ***Fighting games***. Esta vez sí que el **Evolution** evolucionó, no sólo en el número de participantes, sino también en el número de juegos y de grandes personalidades que asistieron al torneo... (para información del **Evolution 2002** véase **Gamestech** volumen 4).
Veamos qué pasó en esos 3 excitantes días...

El torneo se celebró en California, cuna de torneos y grandes jugadores. El coste de la entrada era de 20$ y se sumaban 10$ por cada juego a participar... por lo que el premio se quedaba en aproximadamente unos 20.000$ a dividir por el número de juegos (9), tocando unas 400.000 de las antiguas pesetas a cada campeón. Suculento, ¿no?

CLASIFICACIÓN FINAL

Super Street Fighter II Turbo

1º- Daigo Umehara / Ryu (Japón)
2º- Ohunki / Chun li (Japón)
3º- John Choi /Sagat (EEUU)
4º- Mike Watson / Balrog (EEUU)
5º- Jason "Afrocole" Cole / Dhalsim (EEUU)
(Antiguo campeón y preferido por **Gamestech**)

Street Fighter 3 3rd Strike

1º- Kenji Obata "KO"/ Yun (Japón)
2º- Daigo Umehara / Ken (Japón)
3º- Keisuke "KSK" Imai / Alex (Japón)
4º- Ino / Makoto / Yun (Japón)
5º- Hsien / Ken (EEUU)
5º- Ricky Ortiz / Chun Li (EEUU)

Capcom vs SNK 2

1º- Tetsuya "Ino^" Inoue / (K- Blanka/Cammy/Sagat)
2º- Daigo Umehara / (C-Guile/Cammy/Sagat)
3º- KenRyo "Mago" Hayashi / (C-Honda/Chun Li/Blanka)
4º- Ryo "D44_BAS" Yoshida / (A-Blanka/Sakura/Bison)
5º-Justin Wong / (C-Vega/Sagat/Blanka)

Marvel vs Capcom 2

1º- Justin Wong / Mag/Cable/Sent (EEUU)
(Antiguo campeón)
2º- Ricky Ortiz / Storm/Sent/Cap (EEUU)
3º- Row Sent/Cable/Mag (EEUU)
4º- Kuan Mag/Cable/Cap (EEUU)

Guilty Gear XX

1º:- Daigo Umehara / Sol (Japón)
2º:- Miu / Sol (Japón)
3º:- Saif "ID" Ebrahim / Sol (EEUU)
4º:- Mago / Johnny (Japón)

Tekken Tag Tournament

1º- KBM (Korea)
2º- Ryan Hart (UK)
3º- Kenbou (Japón)
4º- Jop (EEUU)

Tekken 4 (135 jugadores inscritos)

1º- JinKid / Jin (EEUU)
2º- Jackie Tran / Jin (EEUU)
3º- Treyphoenix / Jin (EEUU)
4º- Chetchetty / Paul (EEUU)

Soul Calibur 2

1º- Dan The Nightmare / Nightmare (Francia)
2º- Will "Semi" Johnson / Astaroth (EEUU)
3º- Ari "Floe" Weintrab / Taki (EEUU)
4º- Aris "Aris" Bakhtanians / Voldo (EEUU)

VF4 Evolution

1º- Chibita / Lion (Japón) (¡Realmente un maestro con un ranking de 95% de victorias!)
2º- Ohsu-Akira / Akira (Japón)
3º- Ryan Hart / Kage (UK)
4º- Neo Tower / Jacky (Japón)

Como ven, algunos resultados eran de esperarse, como la victoria de **Justing Wong** en ***MvC2***, excelente jugador de ***MvC2***, que decayó sólo ante **SooMighty**, otra estrella de EEUU, que según parece es el único capaz de frenar al famoso **Justin**.
Ricky Ortiz nos sorprendió bastante obteniendo el segundo puesto, ya que no se le escuchaba desde el **B5**, (¿lo recuerdan en el vídeo EEUU vs Japón? (CD **Gamestech 1**).

En ***Super Turbo***, **Daigo** "La Bestia" demostró que es un auténtico animal en clásicos y nuevos ***Street Fighters*** (**Daigo** fue el campeón del ***Alpha 3*** en 1998, de allí el respeto del público americano hacia él). El temible campeón japonés venció a grandes y veteranos jugadores de EEUU, como el antiguo campeón ***Jason Cole***, ***Jhon Choi*** y su Sagat (también lo podemos ver utilizar a Sagat en el vídeo EEUU vs Japón, **GT1**), y **Mike Watson**, un jugador realmente veterano del ***Super Turbo*** con varios títulos en torneos locales.

Capcom vs SNK 2 definitivamente está dominado por los japoneses, desafortunadamente el bien conocido **Tokido** no pudo defender su título que quedó en manos de **Ino**...
Felicitaciones a los japoneses y sus increíbles técnicas, todo un deleite visual en combos...

En el ***Street Fighter 3º*** se efectuó uno de los mejores *matchs* jamás vistos, las finales fueron increíbles, el desconocido **K.O** venció al mismísimo **Daigo** en un duelo contundente.

Y como notarán, en este año los 3D de lucha tuvieron su lugar, juegos para todos los gustos y los resultados se dieron bastante equitativos entre Japón y EEUU ¡y llegando a haber un campeón francés!

Para los que quieran ver vídeos les tengo malas noticias, dudo que encuentren vídeos oficiales, ya que **SRK** (www.shoryuken.com, el principal organizador) planea lanzar un DVD del evento con la exclusiva de los vídeos, como suelen hacer cada año... ¡Lo esperaremos ansiosos! Aun así, hemos encontrado algunos vídeos no oficiales que incluimos en el CD.







Esto fue el **Evolution 2003**, éstos fueron los mejores jugadores del mundo, y en mi humilde opinión, **Daigo** fue la estrella del evento...

Game Over.

Representantes de **Gamestech** en **Evolution**:

Romario Méndez, también conocido como **Evaristo**.
Emmanuel Escobar, también conocido como **Master Combo**.



La opinión de Dan

El benefactor Dan al habla





Cada vez son más las compañías que comentan que cada año es más rentable el negocio de los videojuegos. Cada año los usuarios se gastan millones de euros, dólares o yenes en *marcianitos*, pero en los últimos meses se ha disparado la alarma.

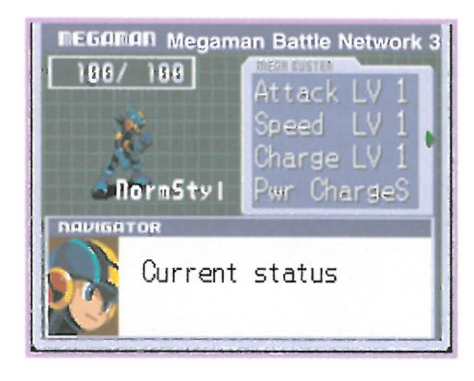
Todo empezó con los rumores de que **Capcom** iba a dejar de desarrollar arcades para los salones recreativos y que su último título sería ***Capcom Fighters All Stars***, el cual poco después se cancelaba, para después desmentir la cancelación y luego para cancelarlo definitivamente. Entre medio también se cancelaban títulos que o bien estaban a punto de finalizarse, se encontraban a medias o se acababan de empezar a programar, aparte de dejar en compás de espera las ideas de nuevos proyectos.
Parece ser que las malas ventas de algunos juegos, en especial ***Chaos Legion,*** del que se esperaban ventas millonarias en Japón y que vendió la décima parte de lo que se esperaba, ha hecho que una de las compañías más veteranas y respetadas del mundo se replantease el negocio.
De momento los afectados han sido los usuarios de **Gamecube** y **Playstation 2** con la cancelación momentánea de ***Dead Phoneix*** y ***Red Dead Revolver*** respectivamente, curiosamente dos juegos que se esperaban con ganas por el planteamiento original que proponían.
Esto no quiere decir que nunca vean la luz pero si las compañías empiezan a programar sobre seguro, es decir explotando las franquicias hasta la extenuación y no invierten en juegos nuevos, el panorama puede ser de lo más desalentador: continuaciones y más continuaciones (que conste que los ***RE, Metal Gear*** y tal son bienvenidos, pero también se necesita un equilibrio y nuevas vías de diversión.)







PD: Me comenta mi compañero **Sir Arthur** que ya que no paran de salir ***Rockmans*** como churros por la propia **Capcom,** que haber si le dan curro y protagoniza algún ***Makaimura*** de los clásicos.





Let's Cosplay!

Una vez más estamos aquí para traeros los mejores o más irrisorios cosplays de los videojuegos que nunca pasarán de moda.



¡Woo! Es uno de los mejores cosplays de Lei Fang



Ahora a Vega (Bison) le ha dado por una capa azulita



¡Esta Rikku es prácticamente clavada a "la de verdad"!



En Japón hacen musicales de todo, hasta de ST.



¡Aquí llega el cosplay infiltrado del mes! Bueno, sale en los Robot Wars...



¡Shoryuken! Éste no sabe que tiene que elevarse...



Pai de Virtua Fighter pilla sus coletas cual Gatchetocóptero



Es Frog de Chrono Trigger, no Gustavo



Tampoco es lo que pensáis, no es un psicópata pervertido, sólo es Faust de Guilty Gear X / XX



¡No!, no es el famoso bufón. Es Harle de Chrono Cross



Dante y Mai se amenazan mutuamente, un movimiento y...



Games Tech - Special Forces Mail
Pasaje Mercuri, s/n nave 12
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)

Dirección e-mail:
gamestech@aresinf.com

¡¡Hey, Hey, Hey!! ¡¡Hola!! Saludos a todos los *GamestFans.* Aquí el general de las fuerzas especiales vuelve a la carga (he tenido unos asuntitos en Iraq ^^U). Aunque para mi sorpresa, nuestro amiguito Dan ha cogido cariño a esta tierna sección y no me la quería devolver, así que, ¡qué remedio!, le tuve que mandar mis sicarios, los terribles miembros de las fuerzas especiales de Ibiza... Y bueno, ya le han dado una patada en el trasero y le han hecho volar a Marte, así que nos dejará en paz un tiempo.

Empecemos con Joaquín Cardona de Menorca (ya tenía ganas de volver a escribir en esta sección jeje (^o^)//). Él dice que es un usuario de **X-Box** y que está muy contento con ella "por sus grandes prestaciones", pero quiere saber por qué aparecen tan pocos títulos japoneses de impacto en ella, y también que si hay alguna manera de jugar juegos de **PS2** o de **NGC** en su consola.
Pues mira Joaquín, la verdad es que en Japón la **X-Box** no acaba de encajar del todo, ya que muchos de los japoneses la consideran una especie producto invasor americano. En realidad es normal, porque imagina que en **X-Box** llegasen a aparecer más títulos exitosos japoneses que en la **PS2** y **NGC**, y que además se vuelve el primer producto de ocio electrónico allí, entonces lo que ocurrirá es que las propias empresas japonesas entren en una situación arriesgada y de crisis. Es por ello que hay una especie de boicot hacia esa consola, aunque bueno, con el tiempo quién sabe lo que puede pasar. Sobre lo de emular juegos de **PS2** y **NGC**, pues la respuesta es no y personalmente no creo que se pueda hacer nunca.
Bei ping lu jiang ru nan

Y aquí tenemos una carta mágica marcada con el poder de la Trifuerza, de Vicente Gilabert Pérez desde Teruel. Nos felicita por la revista y también nos revela que él es un fan nuestro leal y fiel. Con entusiasmo y alegría nos ha acribillado con unas cuantas preguntas, veamos.
La primera pregunta se trata de que Vicente es un amante de ***Zelda*** y quiere escuchar algunas pistas de la genial *B.S.O* de ***Zelda Wind Waker*** y también conseguir el vídeo *BETA* de aquel supuesto ***Zelda*** para **NGC** con una lucha de Ganondorf y Link. Pues eso es fácil, pásate cuando puedas por el Foro de nuestra Web o el Chat, allí nuestros especialistas te podrán mandar alguna que otra sorpresa.
Sobre el ***Mario 128***, pues efectivamente está anunciado, aunque se sabe realmente poco; **Nintendo** dice que han creado una idea totalmente nueva, y que es por eso que no fue presentado en el E3, por si alguna otra empresa le roba esa idea tan apreciada; nosotros también estamos atentos sobre este título tan prometedor.
¡Ah!, aquí te dejamos las fechas de lanzamiento de los juegos que quieres saber, ***Metal Gear Twin Snakes***: 19/11/03 en América, ***F-Zero GX*** ya ha salido en América pero en Europa todavía se sigue sin confirmar y ***Star Wars Rouge Squadron 3*** 22/11/03 en América.
La respuesta de lo último que nos has preguntado, pues juegos *Online* para la **NGC** en Europa, de momento sólo existe el ***Phantasy Star Online Episode I & II***.
Pues este mes toca su fin, ha sido breve pero esperamos que os hayamos sido de gran ayuda. No dudéis en escribirnos para cualquier duda o problema, y si nos enviáis vuestros dibujos no dudaremos en publicarlos. Esto es todo, recordad ¡¡VICIO Y HONOR!!


Un fanart de **Sergio**, un fan nuestro desde el principio ^o^



Psylocibe_Boy ataca de nuevo con otro dibujo

Ryofu el General harto de que el maldito Búho le haga señales con las manos por las espaldas (¡¡A ver si te atreves a hacérmelo en la cara ,piltrafa!!)
denlangrisser@msn.com

EL RINCÓN DEL BÚHO





El correo más inútil del mundo, por el Búho, el redactor más ~~inútil~~ listo del mundo. Don't imitate.

Hoy nos centraremos en una carta que nos ha enviado un engendro masilla, ya sabéis, esos seres que sólo saben ver Teletubis y jugar a castañazos. Son seres de otro planeta, bichos apartados de la sociedad actual. Estos inútiles no se han adaptado todavía y nadie les quiere ver el pelo, son una plaga infecta de sujetos chupa sangre. Cuando salen alguna vez a comer a algún sitio compran lo mínimo, por ejemplo, sólo se pillan una botellita de agua para metérsela por el orto y cogen los restos de la mesa de al lado para aparentar que han comido.
Bueno, menos estupideces y escribidme lo que se os ocurra a esta dirección:

Games Tech – El rincón del Búho
Pasaje Mercuri, s/n nave 12
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
O al email: **Gamestech@aresinf.com** Poner en el e-mail que es para el ilustrísimo Sr. Búho.

Búho me parece sinceramente que con esa jeta de garrulo discotequero que tienes, no me extraña que te quiten siempre la sección, ya que tienes menos idea de videojuegos que Homer Simpson de ir al gimnasio.
Y eso unido a tu pobre tiempo de ocio nocturno, que concluye con visitas diarias a la Farmacia en busca de una pomada calmante para tus hemorroides nocturnas.
Además de los múltiples maltratos que recibes de tu gato, dejándote éste dormir en la terraza por compasión; hacen de ti el ser más patético de la ciudad.
En cuanto a tus tejanos fijo que los llevas al rastro y tienes que pagar para que se los lleven. Tu chupa seguro que la ganaste en un concurso de baile hortera en las fiestas de paleto organizado por los tontos del pueblo que, al igual que tú, ensayaron durante semanas en la discoteca haciendo el ridículo, aunque en tu caso ya estás acostumbrado.
Tienes el peor gusto musical, ya que seguro que eres el que se lleva todas las cintas del Fary y Manolo Escobar de las gasolineras para ponerlas a todo volumen en el súper loro de tu coche que compraste en el desguace a plazos, para imitar a tu ídolo y ejemplo a seguir en la vida, Torrente.
En fin fantasma mamarracho, ya sé que te falta mucho colacao para empezar a ser un proyecto de hombre, pero bueno, en la vida hay que superarse (siento que no te dieran el puesto de mayordomo recoge "caquitas" en aquella pensión de mala muerte que tanto querías), pero míralo por el lado bueno, ahora te lo pasas mejor llevándole el desayuno a los demás redactores de la revista y haciendo horas extras en la lavandería del asilo, para dejar reluciente y a mano la ropa interior de los ancianos con problemas de relajación de esfínteres.
FDO.: Rugal aplastalechuzos.

Bueno, voy a responderle a este tipo como se merece, para que se quede contento.
Ejem... Vamos a ver bufonaco, que te voy a dar más palos que a un saco. Nunca me quitan la sección, el que lo intente lo cago a trompadas, yo hago la sección cuando quiero, y cuando quiero también le quito páginas al que haga falta.
Claro que voy a la farmacia, para comprar vendas para los tipos como tú a los que les pongo una mano encima y bueno... No es plan de dejar todo manchado por donde paso.
Mi gato es como su dueño, un macho y sabe defender su territorio, no como tú, que de hombre tienes nada más que la "h" y lo que sigue, pero todo lo demás que tienes es de mariposón de melón.
Mira, yo mi ropa la conseguí así, me bajé a un bar de mariposones como tú, que está cerca de mi casa, entré y le dije a un tipo "quiero tu ropa o te pulverizo", él me dijo "háblale a la mano" y bueno... Fue mi mano la que habló con su cara más bien ¿te suena la historia?. Si no te la crees, te quedarás con la duda de dónde saqué mi ropa.
Oye ¿cómo supiste mi afición por las cintas?. Chaval, no sabes la de tesoros que hay en las gasolineras, ir de gasolinera en gasolinera comprando cintas legendarias es como lo que hacían los piratas buscando tesoros hace siglos, sólo que las cintas me cuestan 4 chavos. Tú en cambio te tiras todo el día en el top manta, comprando CDs piratas de Papi Chulo, súper rayados y que no tiran ni la mitad, ya debes haber hecho rico a mucho espabilao.
Pero ni me hables del colacao del carajo, que todos los días tengo que aguantar los ruidos del xxxx camión de colacao que viene a abastecer al almacén de al lao, encima hay que aguantar los gritos de los dos tipos que lo llevan, que deben ser también mariposones como tú. Un día voy a bajar y los voy a cagar a patadas a ellos, al colacao y al camión.
¿Qué pensión, la de tu hermana?, porque si es así ¡cualquiera iba allí!, con esa cara de macaco que tiene no se le acerca nadie.
En fin, tus padres te deben haber hecho una caseta de perro en el rincón del bacón, para que cuando vengan visita te metan allí para que no te vean, ya que la gente se asusta de ver a aliens deformados como tú. Seguro que siempre llevas la misma camisa a cuadros de los años 40 y unas gafas de culo de botella.
Venga, ya te he publicado y me he rebajado a tu nivel, ya puedes ser el más feliz del barrio.
Un saludo cordial de la ley.
FDO: Lechuzo aplasta Rugales.

Hola Búho. Te quiero decir que tenemos un club de fans tuyo aquí en Puertollano y yo soy el fan número 1. Nada más te escribimos para felicitarte y decirte que eres el mejor, bueno y más cosas. Para empezar podrías saludar a Juan, que cumple años en septiembre, es el miembro número 2 de tu club. Lo segundo ¿podrías publicarnos nuestro dibujo? Lo hemos hecho entre todos. Luego una pregunta de consolas para que demuestres que eres el más listo, como dices en tu rincón, ¿qué sabes de un nuevo juego de Mario?
Eso es todo Búho, att Rafael Rivero.

¡Hombre!, aquí tenemos una carta de verdad, de mis fans de Puertollano. Que quede claro que no os publico la carta porque seáis mis fans, ni porque me digáis que soy el mejor, eso no ha influido para nada...
Vamos a ver qué tal me sale... Felicidades Juan... ¿A que soy un fenómeno? Me gustaría decir que os lo publico y de mientras, me rasco el pico, pero no cabe nada más de tanto que me he enrrollao con el tipo de antes.
Con lo de la pregunta de consolas la has liao, empezaste bien y te has perdido ya.
Del nuevo Mario sé que el protagonista llevará bigote, gorra y será fontanero.
Adiós Rafaelito.

Adiós a todos, y recordad que aunque nieve encima del aveto, el aveto sigue debajo de la nieve.

an · minami · shirase· animedia · dokan · minami · shirase· animedia · dokan · minami · shirase· anim

Todo depende del punto de vista



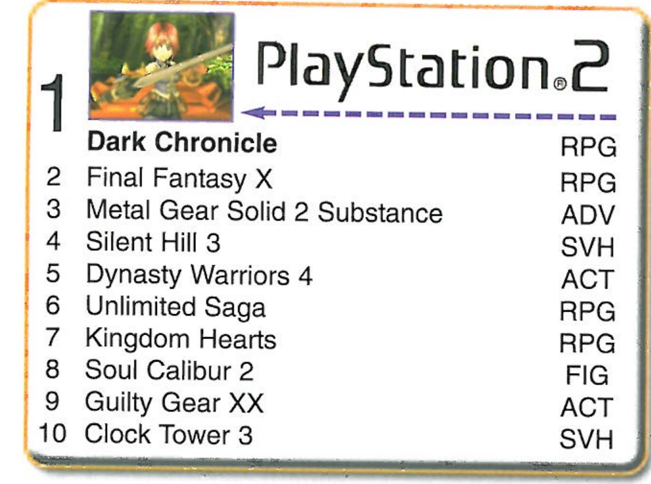
an · minami · shirase· animedia · dokan · minami · shirase· animedia · dokan · minami · shirase· anim



TOP 10 DEL MES

ACT = Acción
ADV = Aventura
FIG = Lucha
GUN = Pistola
PLT = Plataformas
PUZ = Puzzle
RAC = Conducción
RPG = Rol
SHT = Shooter
SIM = Simulador
SLG = Estrategia
SVH = Survival Horror

SISTEMAS

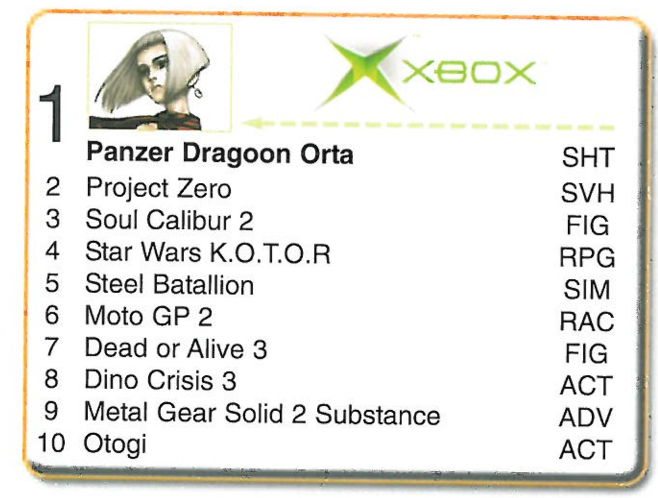


PlayStation 2

1	**Dark Chronicle**	RPG
2	Final Fantasy X	RPG
3	Metal Gear Solid 2 Substance	ADV
4	Silent Hill 3	SVH
5	Dynasty Warriors 4	ACT
6	Unlimited Saga	RPG
7	Kingdom Hearts	RPG
8	Soul Calibur 2	FIG
9	Guilty Gear XX	ACT
10	Clock Tower 3	SVH

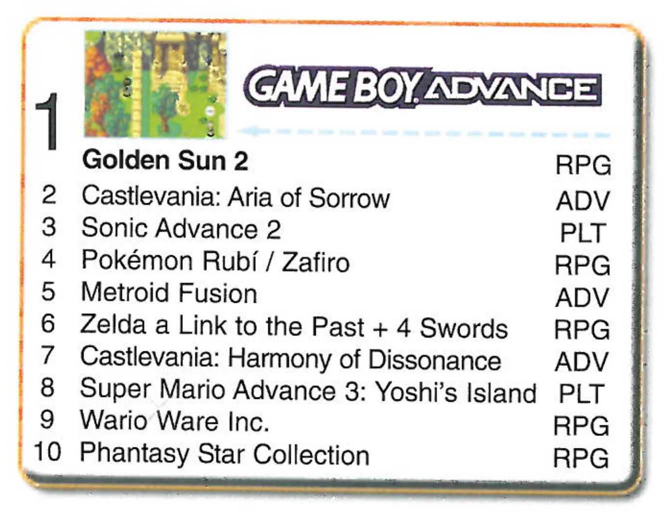
NINTENDO GAMECUBE

1	**Legend of Zelda the Wind Waker**	RPG
2	Metroid Prime	ADV
3	Wario World	ADV
4	Resident Evil 0	SVH
5	Soul Calibur 2	FIG
6	Super Mario Sunshine	ADV
7	Resident Evil	SVH
8	Skies of Arcadia Legends	RPG
9	Mario Party 4	PUZ
10	PN03	ACT



XBOX

1	**Panzer Dragoon Orta**	SHT
2	Project Zero	SVH
3	Soul Calibur 2	FIG
4	Star Wars K.O.T.O.R	RPG
5	Steel Batallion	SIM
6	Moto GP 2	RAC
7	Dead or Alive 3	FIG
8	Dino Crisis 3	ACT
9	Metal Gear Solid 2 Substance	ADV
10	Otogi	ACT



GAME BOY ADVANCE

1	**Golden Sun 2**	RPG
2	Castlevania: Aria of Sorrow	ADV
3	Sonic Advance 2	PLT
4	Pokémon Rubí / Zafiro	RPG
5	Metroid Fusion	ADV
6	Zelda a Link to the Past + 4 Swords	RPG
7	Castlevania: Harmony of Dissonance	ADV
8	Super Mario Advance 3: Yoshi's Island	PLT
9	Wario Ware Inc.	RPG
10	Phantasy Star Collection	RPG

TOP VENTAS JAPÓN

1 World Soccer Winning Eleven 7	Konami	PS2
2 Final Fantasy Crystal Chronicles	Square Enix	GC
3 Monster Farm 4	Tecmo	PS2
4 Pokemon Pinball Ruby & Sapphire	Pokemon	GBA
5 Super Mario Advance 4	Nintendo	GBA
6 Jikkyou Powerful Pro Baseball 10	Konami	PS2
7 Super Robot Taisen D	Banpresto	GBA
8 Summon Night 3	Banpresto	PS2
9 Kirby Air Ride	Nintendo	GC
10 Duel Masters	Takara	GBA
11 Project Minerva Professional	D3	PS2
12 Sidewinder V	Asmik Ace	PS2
13 Tales of Phantasia	Namco	GBA
14 Shutokou Battle 01	Genki	PS2
15 Mobile Suit Gundam Seed	Bandai	PS2
16 Animal Forest e+	Nintendo	GC
17 Space Invader Anniversary	Taito	PS2
18 Mother 1 + 2	Nintendo	GBA
19 Made in Wario	Nintendo	GBA
20 Taikou no Tetsujin	Namco	PS2

YA A LA VENTA

EUROPA:
05/09/2003
PN03 (GC)
Chaos Legion (PS2)
09/09/2003
Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII (PC)
19/09/2003
Golden Sun 2 (GBA)
26/09/2003
Soul Calibur 2 (PS2, GC, XBOX)
17/10/2003
Breath of Fire Dragon Quarter (PS2)

EEUU:
09/09/2003
Final Fantasy Tactics Advance (GBA)
24/09/2003
Billy Hatcher and the Giant Egg (GC)

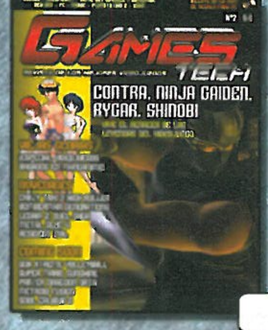
JAPÓN:
08/08/2003
Final Fantasy: Crystal Chronicles (GC)

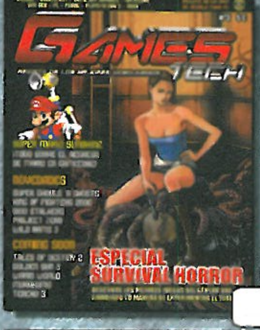
El top 10 de sistemas es de versiones europeas. Las fechas de salida de los juegos son orientativas.

SUSCRÍBETE A GAMES TECH

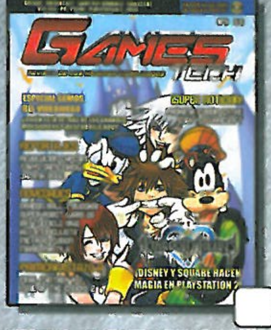
COMPLETA TU COLECCIÓN SOLICITANDO LOS NÚMEROS ATRASADOS QUE TE FALTEN

























LA REVISTA QUE ESTABAS ESPERANDO. TODOS LOS MESES CON UN CD REPLETO DE MATERIAL EXTRA MUY SELECCIONADO. ¡NO ESPERES MÁS Y SUSCRÍBETE O PIDE TUS NÚMEROS ATRASADOS YA!

MARCA EN EL RECUADRO LOS Nos QUE TE INTERESEN. TODAS LAS REVISTAS INCLUYEN SU CD ORIGINAL

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

MODALIDAD DE PAGO

☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
☐ Contra Reembolso
☐ Con tarjeta de crédito:

FIRMA

NIF:
VISA - MASTER CARD:
FECHA CADUCIDAD:

AHÓRRATE 12 €

SUSCRÍBETE POR UN AÑO A GAMES TECH POR SÓLO 48 € + 4 DE GASTOS DE ENVÍO

Deseo suscribirme a Games Tech a partir del número ☐ y recibir los siguientes 12 números en casa

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12
08970 Cornellá de Llobregat (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
902 19 72 64

También puedes hacerlo por teléfono en el:
902 19 72 63

y por e-mail a:
suscripciones@aresinf.com

TODO PARA TU MOVIL!!!

Si quieres algún **logo** envía la palabra **logo3** al **5077**

Si quieres algún **tono** envía la palabra **tono3** al **5077**

TONOS



LOGOS

Carlos Baute . Dame de eso	rdamedeeso
Coyote Dax . Johnny Boy	rjohnnyb
Fangoria . No se que me das	rnosequemeda
Friends	rfriends
Gorillaz . Clint Eastwood	clinte
Jenifer Lopez . Play	play
La oreja de Van Ghog . Mariposa	rmaripo
Melon Diesel . En el anden	renelanden
Operacion triunfo . mi musica es tu voz	rmimusicaest
Aerosmith . walk this way	rww
Anastacia . paid my dues	paidmy
Beatles . yesterday	ryesterda
Big brother . siste mann ut	rsiste
Robbie Williams . Eternity	reternity
Presuntos Implicados . Mi unica razon	rmiunicarazo
Zucchero . Baila	rbaila
Travis . Sing	sing
Bob Marley . Small axe	rsmallax
Cafe Quijano . La taberna del buda	rlatabernade
Destinys Child . Survivor	surviv
Anastacia*Cowboys and kises	cowboys
Antonio Orosco*Te esperare	rteesperare
Beach Boys* California girls	rcali1
Celine Dion*A new day has come	ranewday
Enrique Iglesias * Hero	rhero
Enya * Only time remix	ronly time
Carlos Baute . Dame de eso	rdamedeeso
Juanes*Nada	rnada
La cabra Mec.*La lista de la compra	rlalistadela
La oreja de Van Ghog*Mariposa	rmaripo
Lenny Kravitz * Dig in	digin
Miguel Rios*Insurrección	rinsurreccio

Al utilizar los servicios al 5077 entras en una base de datos expuesta a envío de promociones o información.
Si no deseas recibir dichos sms, envía un e.mail con tu número de móvil a serviciobajas bigfoot.com

CHAT

Pregunta sobre juegos y programas en nuestro chat.



Envia un SMS al 5077 con el texto vjuego

1. Date de alta: envía la palabra VJUEGO (espacio) y tu nick
2. Consulta quién está en la sala: VJUEGO (espacio) lista
3. Cambia tu nick: VJUEGO (espacio) nombre (espacio) nuevo nick

PARA DARSE DE BAJA: envia VJUEGO (ESPACIO) STOP Todos los móviles. Precio mensaje €0,90

CHISTES

Haz reir a tus amigos con los mejores chistes

Envia un SMS al 5077 con el texto

CHISTE76 VARIOS
CHISTE75 PICANTE

EJ: CHISTE75
(SI EL CHISTE QUE QUIERES ES PICANTE)

Todos los móviles. Precio mensaje 0,90€

FRASES

¿Eres tímido/a y no sabes cómo ligar?

Envia un SMS al 5077 con el texto AMOR6

Todos los móviles. Precio mensaje 0,90€

ENVIALE UN PIROPO!!



Válido para todos los móviles, excepto logos y tonos que son válidos para móviles NOKIA, TRIUM, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SAMSUNG, y ERICCSON compatibles.



VÍDEOS

- Final Fantasy Crystal Chronicle
- Hanjuku Eiyuu Tai VS 3D
- Selección Sonic Team
- SNK VS Capcom Chaos
- Samurai Spirits Zero
- Drag On Dragoon
- Winning Eleven 7
- Summon Night 3
- Gran Turismo 4
- Dino Crisis 3

MÚSICA

- Unlimited SAGA
- Burning Rangers
- Selección Out Run
- Sonic Birthday Pack

IMÁGENES

- Wallpapers Dino Crisis 3
- Viewtiful Joe Wrestler
- Selección Sonic Team

JUEGOS

- Puzzle Bobble Clone
- Yosatsu
- Copter

Y MÁS...

- Fanfic de Street Fighter
- Animaciones en Flash
- Skins de Winamp
- Iconos



